
Año V Número 46 - 395 Pesetas
HOBBY
CONSOLAS
TA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
sorteamos
45 Viajes
a
DISNEYLAND
PARIS
El nacimiento de un mito
PRIMAL RAGE
Lo que viene...
VIRTUA FIGHTER
DAYTONA USA
HAGANE
SEA QUEST
JUDGE DREED
BATMAN & ROBIN
DONKEY KONG LAND
Y lo que vendrá
PANZER DRAGOON
TOHSHINDEN
COMIX ZONE
BEAVIS & BUTTHEAD
CLOCKWORK KNIGHT
HOBBY PRESS
SEGA SATURN
SEGA
POWER
ACCESS
8 426239 010016 00046
REGALAMOS
5
SEGASATURN
SegaSaturn, pionera de una generación
¡YA ESTÁ AQUÍ!



TE ASEGURAMOS LAS MEJORES
MACHU PICCHU
BABEL
ILLUSION of TIME
VEINTIDÓS DESTINOS DESCONOCIDOS Y LLENOS DE ENCERRONAS. CASTILLOS TENEBROSOS. CUEVAS ATERRADORAS. CALABOZOS TORTURANTES. Y 750 DE LOS MÁS TERRIBLES... MÁS SANGUINARIOS... MÁS DESPIADADOS ENEMIGOS DE TODOS LOS TIEMPOS. TE ESCUPIRÁN ÁCIDO. INTENTARÁN ESTRANGULARTE. PRETENDERÁN ENVOLVERTE EN SUS MELODÍAS DE FUEGO. PERO NO TODO SON MALAS NOTICIAS. ENCONTRARÁS ALGUNOS AMIGOS EN EL CAMINO.
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
SÍ, POR PRIMERA VEZ PARA SUPER NINTENDO, UN JUEGO DE AVENTURAS QUE TE HABLA EN TU PROPIO IDIOMA.
¿Qué quieres?
▶Sólo quería verte
Darte las Joyas Rojas
Ver tu inventario



VACACIONES DE TU VIDA.
(LO QUE NO TE ASEGURAMOS ES QUE CUANDO VUELVAS SIGAS SIENDO EL MISMO).
TUS VACACIONES ESTÁN SENTENCIADAS.
¿PUEDES HACER ALGO CONTRA EL DESTINO?
SÍ. LUCHAR CON UÑAS Y DIENTES... MÁS QUE EN THE LEGEND OF ZELDA...
MÁS QUE EN SECRET OF MANA. ES TU ÚNICA SALIDA.
ILLUSION OF TIME.
SÓLO PARA SUPER NINTENDO
GRAN MURALLA
PIRAMIDES
LIBRO DE PISTAS
74 PÁGINAS, TAMBIÉN EN CASTELLANO, QUE TE PONDRÁN SOBRE AVISO DE LOS PELIGROS QUE DEBERÁS AFRONTAR Y QUE TE DARÁN ALGUNOS VALIOSOS CONSEJOS PARA SUPERARLOS CON ÉXITO.
SI HAS LLEGADO HASTA AQUÍ, YA NO HAY RETORNO. PARA ASEGURARTE LAS MEJORES VACACIONES DE TU VIDA,
NO TE QUEDA OTRO CAMINO QUE EL QUE TE LLEVA A LA TIENDA. LÁNZATE A LA AVENTURA CON ILLUSION OF TIME. SÓLO ASÍ PASARÁS UN VERANO INOLVIDABLE... TANTO QUE QUIZÁS NO VUELVAS A SER EL MISMO.
TIME
SUPER NINTENDO
Nintendo
TIME
LIBRO DE PISTAS
ILLUSION OF TIME.
LA AVENTURA MÁS COLOSAL
DE TODOS LOS TIEMPOS.
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Javier Castellote
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Dibujos: Beatriz Leoz
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz y David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tel: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



LA PORTADA: SATURN

Saltándose todas las previsiones, SegaSaturn ha hecho una fulgurante aparición en el mercado español con la intención de pillarnos a todos desprevenidos. Ahora que nosotros siempre estamos al quite, y hemos elaborado un completo reportaje sobre la máquina, sus posibilidades multimedia, sus próximos lanzamientos y sus primeros periféricos. Todo esto aderezado con el arcade de lucha más "animal" de todos los tiempos, «Primal Rage», y los concursos más alucinantes.

NUESTROS EXPERTOS

TENIENTE RIPLEY

Este mes Sega se ha encargado de desbaratar todos nuestros planes adelantando la salida de su flamante Saturn. Y nosotros, como es lógico, no nos hemos quedado parados: en este número tropezaréis con un gran reportaje sobre la máquina, y sus primeros juegos, así como «Virtua Fighter» y «Daytona USA» comentados. Todo un lujo.

CONSOLERO ENMASCARADO

Me habéis visto aparecer por estas páginas muy a menudo durante los últimos tiempos, incluso en este mismo número, y seguro que ya estabais deseando conocerme. Bien, pues no os preocupéis, porque por fin en el próximo número saldré a la luz sin máscara y podréis conocer así cuál es mi verdadera identidad.

CRUELA DE VIL

A primera vista este número brilla más por los reportajes y por todos los juegos que os adelantamos en las previews (tomad nota de las dedicadas a los próximos lanzamientos para Saturn y PlayStation). Pero también encontraréis jugosas novedades como la de Batman para Mega Drive.

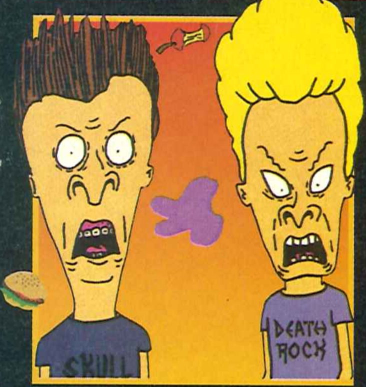




Año V- Nº 46- Julio 1995. 395 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO

PREVIEWS



REPORTAJES



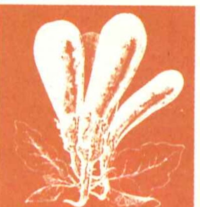
SEGA
START
SEGA
16-BIT
MEGA DRIVE
MEGA DRIVE II

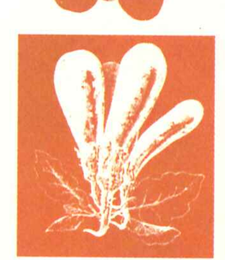
editorial

El inicio de una nueva era

Saturn está en la calle. Sega, metida ya hasta las cejas en el charco de las nuevas tecnologías, ha querido desmarcarse del resto de sus competidores y, sorprendiendo a propios y a extraños, ha salido a conquistar Europa mucho antes de lo anunciado.
Esta es, sin duda, una buena noticia de la que todos debemos alegrarnos, independientemente de que en nuestros planes entre o no comprarnos en este momento una nueva máquina.
Porque lo que realmente importa es que esto viene a demostrar que el mundo de las consolas está en constante evolución y que multitud de compañías de todo el mundo trabajan incansablemente por conseguir mejorar la "calidad de vida" de los aficionados a los videojuegos. Y eso es algo que, a la larga, nos beneficia a todos.
Estamos asistiendo al nacimiento de una nueva generación de consolas y posiblemente los primeros pasos de estas "criaturas" serán un tanto inseguros: quizás los precios no se adecúen demasiado a las necesidades actuales del mercado, quizás el tema del multimedia suene aún un poco hueco a oídos de muchos usuarios, quizás la tan cacareada crisis económica no contribuya en exceso al éxito de los nuevos sistemas... Pero lo que es evidente es que tanto Sega como Sony, Atari, Goldstar, Philips o Nintendo, están ampliando enormemente nuestras posibilidades de diversión. Y ahí es donde se encuentra realmente la clave de todo, donde radica la parte positiva de la cuestión.
Lo que tenemos que recordar, sin embargo, a todas estas compañías es que, a pesar de que nos parece maravilloso que se hayan enfrascado en esta alocada carrera por acercarnos el futuro, no deben olvidarse de que aún existen millones de -todo hay que decirlo-, felices usuarios que esperan obtener aún muchas horas de diversión de su MegaDrive, su Super Nintendo, su MD 32X o su Game Boy, y creemos que es nuestra obligación advertirles que si se dejan arrastrar en exceso por la pasión, corren el peligro de dejar insatisfechos tanto a los que miran hacia el futuro, como a los que viven intensamente el presente. Y eso es algo que se debe evitar a toda costa.
En cualquier caso, muchísima suerte para Satun, para todas las nuevas consolas que están ya a la vuelta de la esquina y ¡larga vida a las 16 bits!

Amalio Gómez



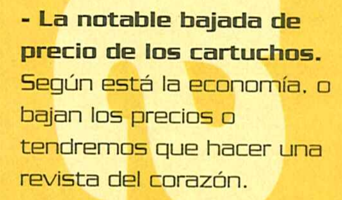
ni fu ni fa

- El retraso de Ultra 64 y Virtua Boy.
La verdad es que están saliendo tantas consolas que no nos extraña que haya gente a quien el tema le resulte un tanto indiferente.

- Que después de «Donkey Kong Country» no haya forma de sorprendernos.
Las consolas son una fuente inagotable de sorpresas. Espérate unos mesecitos y verás lo que Nintendo tiene preparado para su Super.

- Tantos juegos, todos iguales, para todas las consolas. Que si «Pitufos», que si «NBA JAM T.E.»...
La verdad es que se está perdiendo la identidad de cada marca. Pero también debes pensar que las compañías de software tienen que amortizar su trabajo de alguna forma.

- La cantidad de máquinas que están sacando y que terminarán por volvernos completamente locos.
Estamos contigo. Ahora mismo resulta difícil decantarse por alguna en concreto.



mola, mola, mola, mola

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:
Adolfo Pérez de la Hoz (Madrid), Raúl Palancar (madrid), Manuel Sánchez (Córdoba), Antonio Marín (Murcia), Julia Gutierrez (Baleares), Jordi Forns (Tarragona), Francisco Bustamente (Barcelona), Esther Múñoz (Madrid) Enrique Alonso (La Coruña).
Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

- La notable bajada de precio de los cartuchos.
Según está la economía, o bajan los precios o tendremos que hacer una revista del corazón.

- No tener que utilizar el diccionario de inglés en «Illusion of Time».
Esperemos que cunda el ejemplo de Nintendo y que cada vez podamos disfrutar de más y más juegos de rol traducidos a nuestro idioma.

- Lo bien que atienden en el Club Nintendo.
Se agradece que haya servicios de este tipo que ayuden y orienten a los jugones. Mientras no le quiten el trabajo a Yen...

- Haber visto una foto de Ultra 64: ¡Ya era hora!
La verás, pero no la catarás...

- Que Nintendo apueste por unas consolas que todos creíamos casi muertas, como Super Nintendo y Game Boy.

mola mola mola mola mola mola

La sorpresa de Sega: Saturn en julio

Ya no hay que esperar más, ni darle vueltas al posible precio, ni a los juegos que podría o no llevar, ni a packs... Sega nos ha quitado de un plumazo todas estas preocupaciones de la cabeza, poniendo inesperadamente a la venta su amada Saturn.
Gracias a este lanzamiento sorpresa, el mes de septiembre ha dejado de ser la meta para todos los jugones que quieran renovar su máquina, y hasta puede que, al salir tan pronto, para finales de año disfrutemos de una bajada de precios. En cualquier caso, mucha suerte para Sega.
Por cierto, queremos aprovechar la ocasión para recordaros que cuando damos una puntuación a un juego, lo hacemos pensando en las posibilidades de su máquina, no en comparación a otros títulos para otras consolas.

ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa

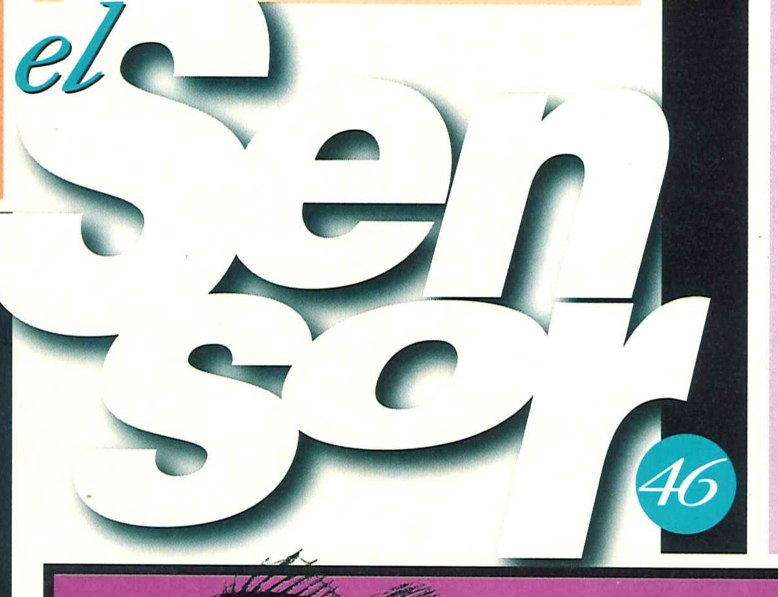


- Que fuera de España los juegos y las consolas sean mucho más baratos: no te queda más remedio que aguantarte.
O irte a vivir a Japón o a Estados Unidos.

- Que vuelvan a atacaros desde otras revistas que no os llegan ni a la suela de los zapatos.
Mientras vosotros sigáis pensando así, no nos importarán las "criticas" que nos vengan de otras revistas. La única opinión que nos importa es la vuestra.

La polémica Consola-PC

Este mes hemos recibido un buen número de cartas dirigidas a la sección "Contrapunto" con un tema común, ¿qué es mejor, consola o PC? Una discusión como ésta podría alargarse eternamente y siempre habría defensores de uno y otro sistema. Al fin y al cabo, sobre gustos no se puede escribir nada, y menos cuando se trata de dos sistemas con filosofías tan distintas como las consolas y los ordenadores. Los PC son para trabajar y, si se quiere, jugar. Las consolas están pensadas para sacar lo máximo de los juegos y no se pueden usar para nada más que para divertir. Cada uno es muy libre de eligir lo que más le gusta. Nosotros, por supuesto, nos decantamos por la diversión.



no mola no mola no mola no mola no mola no mola

Estos meses tan "flojitos" del verano

El verano siempre nos depara unos meses pobres en novedades y escasos en calidad. Pocos juegos que llevarse a boca y, además, poco atractivos en su mayoría (siempre hay honrosas excepciones) componen estos meses de sequía estival. Os parecerá que en este número hemos dedicado muchas páginas a Saturn, pero en realidad lo que hemos hecho ha sido, ni más ni menos, que hacernos eco de la situación real del mercado. Pero tranquilos, no es que no vaya a haber más juegos para 16 bits, es que todos los grandes lanzamientos se han ido retrasando un poco para aparecer después del verano. No os pongáis nerviosos, que todo llegará...



Un aplauso para Nintendo, que nos ha venido a demostrar que sus consolas actuales aún tienen mucha vida.

- Pese a lo que digan algunos, Bit a Bit, un programa de videojuegos en la tele, merece nuestro apoyo.
Mola porque es de videojuegos. Pero su contenido... bueno, hay opiniones para todos los gustos.

- Los buenos juegos de lucha que van a salir para Game Boy.
Desde luego, un «Killer Instinct» o un «Street Fighter» no se ven todos los días en una portátil.

- Que por fin salga un casco de realidad virtual para consola.
Es sorprendente que tras los primeros escarceos de Sega, haya sido Atari y su Jaguar quien se ha llevado el gato al agua.

no mola nada

- Que «Star Wing 2» no vaya a salir para Super.
Pero para compensar, hay otros juegos impresionantes que están al caer.

- Que no deis guías de trucos, ni suplementos, ni vídeos, ni nada de nada.
Tranquilo, amigo. Pronto te sorprenderemos. No nos pierdas de vista.

- El número de páginas de la revista: te la lees en cuatro días.
Prueba a intercalar cada página con un capítulo del Quijote. Seguro que así te dura más.

- Que no haya una sección para que demos ideas sobre la revista.
Estamos siempre abiertos a vuestras sugerencias. Y nos leemos TODAS vuestras cartas.

- Que digáis que sube el papel, pero no expliquéis el porqué.
Eso es lo que nos gustaría que nos explicaran también a nosotros.

- Que últimamente no pongáis juegos potentes de verdad en "Lo más nuevo".
Todavía no nos ha dado por programar juegos. La culpa de que falten novedades potentes no es nuestra.

- Que cada vez salgan menos juegos para Mega CD.
Salen pocos, pero por lo menos salen. Peor lo tenemos con las 8 bits.

- Que en España sea casi imposible hacerse programador de juegos.
Fácil no es, pero si pones empeño seguro que lo consigues. Ahí tienes a Bit Managers, que con su «Obelix» ha encandilado a la misma Nintendo.

- Aunque ya se haya dicho antes: el precio de las nuevas consolas.
La tecnología hay que pagarla. Juegos como los de, por ejemplo, Saturn, no los verás nunca en tu 16 bits. (La verdad es que esto lo decimos con la boca pequeña porque, en el fondo, estamos totalmente contigo).

SI TE LOS PIERDES...



TÚ PUEDES SALVAR LA TIERRA

La lucha milenaria entre el bien y el mal cobra vida en manos del príncipe Ali en una interminable batalla con seres alucinantes donde tendrás que recuperar el brazalete de plata que devolverá la paz a la Tierra. ***TEXTOS EN CASTELLANO***



IMPRESCINDIBLE EN TU LUDOTECA

TE HA LLEGADO LA HORA DE JUGAR MÁS DE 100 HORAS

No pares, en esta aventura de interminable acción, habla en castellano con los animales y descubre la llave misteriosa en el final de un juego repleto de gráficos geniales, puzzles y adivinanzas.



EL FUTURO ESTÁ EN JUEGO

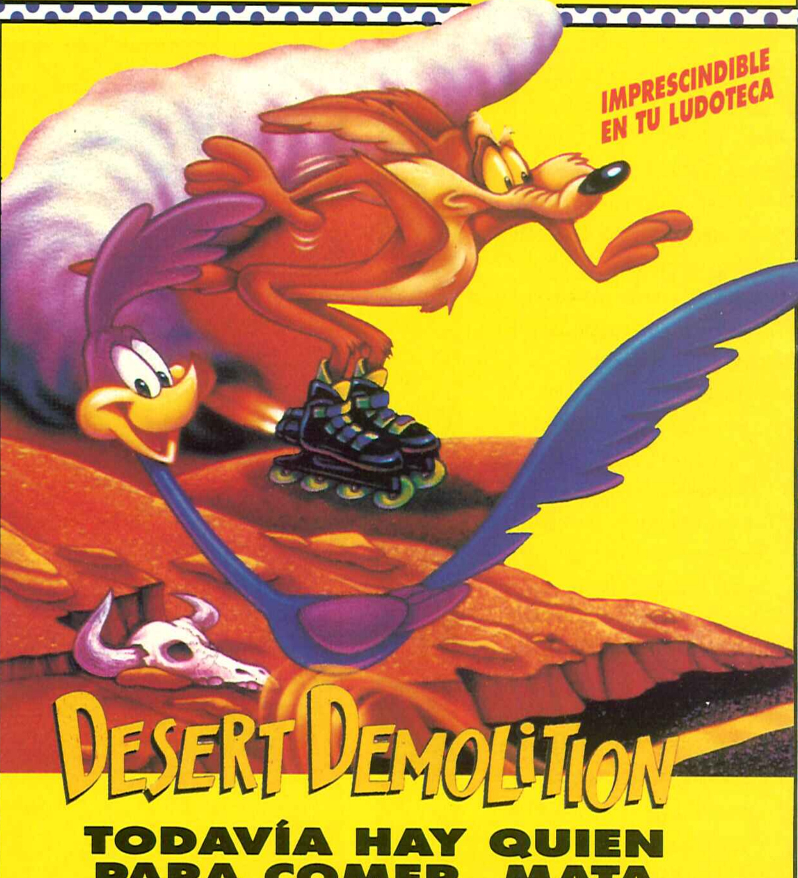
En un impresionante ambiente futurista cargado con enormes sprites de todos los personajes y multitud de planos de scroll, un original androide tendrá que superar a infinidad de monstruos con la ayuda de seis potentes armas que podrás cambiar en cada apasionante etapa.

STRIKER

MÁS QUE AFICIÓN, UNA PASIÓN

IMPRESCINDIBLE EN TU LUDOTECA

El único juego de fútbol que te ofrece más de 40 opciones, más de 340 equipos nacionales e internacionales, uno o dos jugadores, la liga, el mundial, equipos de 6 u 11 jugadores, penaltis, repetición de la jugada, 8 formaciones, 3 velocidades, 3 ángulos de vista control del tiempo, terreno y más, mucho más.



DESERT DEMOLITION

TODAVÍA HAY QUIEN PARA COMER, MATA

En las kilométricas autopistas del desierto Wile E. Coyote y Road Runner se disputan la preciada comida rápida, acelerando a través de ingeniosos obstáculos y trampas, ¡no te descuides o te comerán vivo!

¡¡ESTÁS PERDIDO!!

NBA ACTION '95

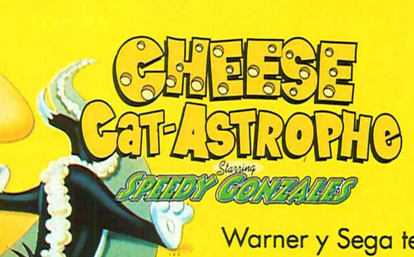
STARRING DAVID ROBINSON

EL JUEGO DE LAS SUPERESTRELLAS

En este juego tú eres la estrella, puedes ser jugador, manager y entrenador del equipo que montes con todos los jugadores de la NBA 95 y disputar los partidos más cardíacos, en este espectacular 5 contra 5.



Puedes ser Asterix u Obelix pero tendrás que recuperar el legendario escudo de Abraracurcix viajando y persiguiendo a las fuerzas del César por Lutecia, Egipto, Alexandria y Mesopotamia hasta llegar a Roma donde una gran recompensa te estará esperando.



¡ARRIBA, ARRIBA! ¡ANDALE, ANDALE!

Warner y Sega te retan a desafiar al pegadizo gato Silvestre sorteando un sin fin de ingeniosas pruebas que sólo la inteligencia del ratón más rápido de todo México puede superar sin que se le caiga el sombrero. ¡¡Andale manito!!

UN SUPERDETECTIVE EN HOLLYWOOD



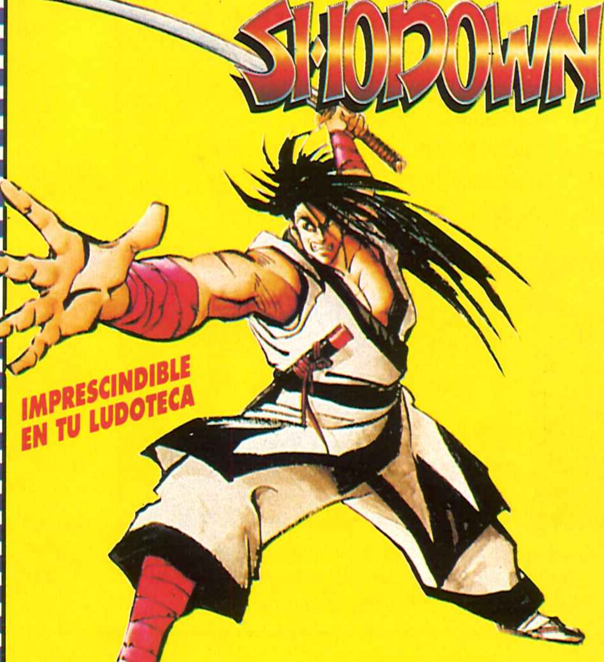


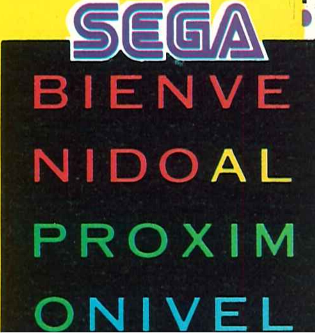
Ser policía es duro, ser policía de Los Angeles es lo más duro. Tú sólo tendrás que derrotar a los ladrones entre autopistas y estudios de cine rodeados de famosos, si llegas vivo tendrás tu recompensa, en el fabuloso mundo de Disney.

ATRÉVETE CON LOS 12 SAMURAIS MÁS TEMIDOS DEL IMPERIO



Doce aguerridos Samurais intentarán derrocarte con poderosas armas, movimientos especiales y magias demoledoras en el marco del Japón medieval donde tu honor y tu imperio están en juego.



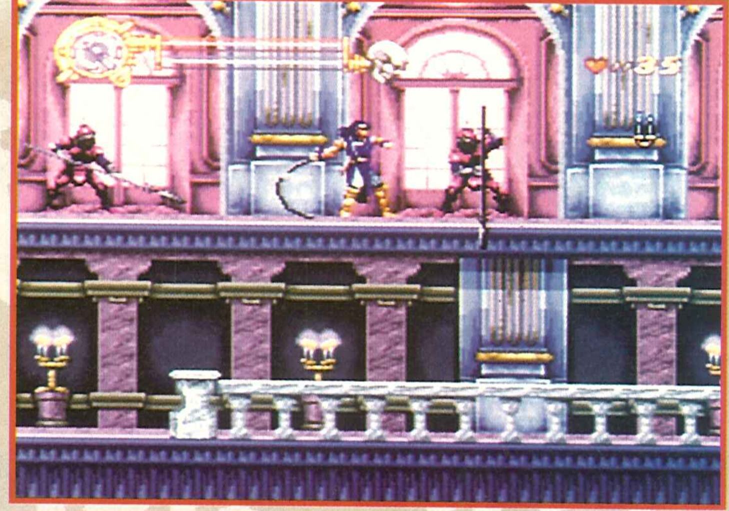


 Big in Japan

Castlevania V.K.

El regreso de todo un clásico



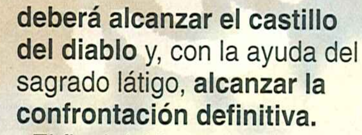


Muchos llegan, pero pocos son los que se mantienen. Y sin lugar a dudas, **«Castlevania»** es uno de los nombres que se pueden incluir dentro de esos pocos. El título de la, hasta ahora, última entrega de tan siniestra saga es **«Castlevania Vampire's Kiss»**, nombre que deja bien a las claras que los protagonistas serán los chupadores de sangre y el gran señor que los controla.

Como ya viene siendo norma habitual, un descendiente de la dinastía Belmont, en este caso **Richter Belmont**, tendrá que extraer del baúl de los recuerdos **el ancestral y al mismo tiempo mágico látigo** que hizo posible la realización de tantos hechos heróicos en el pasado. Todo con el fin de **enfrentarse a las fuerzas de la oscuridad**, y llevar de nuevo la paz a las gentes de Transilvania.



Dracula, renacido de sus cenizas, ha entrado en el corazón de cientos de habitantes, que no han dudado en ponerse a su servicio para **asaltar la ciudad y secuestrar a las personas amadas por el último miembro de la familia Belmont.** Para rescatarlas y sacarlas de las que sin duda será la peor pesadilla de su vida, Richter



deberá alcanzar el castillo del diablo y, con la ayuda del sagrado látigo, **alcanzar la confrontación definitiva.**

El final del juego variará según se tome una ruta u otra, y según sean liberados o no todos los rehenes. Así, **cada partida será diferente a las anteriores**, lo que sin duda agradecerán mucho los jugadores. Aunque, por el momento, sólo puedan hacerlo los nipones.







Los tétricos escenarios serán unas de las constantes en esta última aparición del clásico de Castlevania para el Cerebro de la Bestia. Uno de los grandes alicientes del mismo será la posibilidad de encontrar un final diferente según toméis unos caminos u otros.

Consola: Super Nintendo

Compañía: Konami

Megas: 16

Antecedentes: Es una conversión del clásico de PC Engine, «Dracula X». En cualquier caso, tanto en los 8 como en los 16 bits de Nintendo, ya se pueden encontrar precedentes de las luchas entre Belmont y el señor de las tinieblas.



Mutant chronicles

Acción mutante

Estamos ante uno de esos cartuchos **para Super Nintendo y Mega Drive** rebosantes de acción despiadada y disparos a tutiplén, protagonizado por **uno o dos jugadores simultáneos.**

Al parecer, una infame raza de alienígenas denominada **Dark Legion** se ha aficionado al deporte de exterminar terrícolas. Sólo un ejército especialmente adiestrado puede hacerles frente: **los "doomtroopers"** (soldados del destino), que a lo largo de **18 niveles de scroll vertical y lateral** lucharán a vida o muerte contra los invasores.

En estas circunstancias, las escenas de lucha se verán acompañadas por un sinfín de macabras secuencias de exterminio, **para completar un cartucho espeluznante.**



Starfox 2

El regreso del chip prodigioso

Los chicos de **Argonaut** vuelven a la carga con su versión renovada del **"chip prodigioso FX"** y la segunda parte de **«Starfox»**. En ella veréis en plena acción a todos los personajes de la primera parte, con algunas valiosas incorporaciones, dentro de unas contundentes fases de lucha. Todo ello aderezado con **gráficos marca de la casa y unos gigantescos enemigos.**

Dispondréis de un mapa que sirve para seguir el desarrollo de la acción y planificar vuestra estrategia. Y para colmo, cuenta con una **opción para dos jugadores con "split screen".** Sólo resta saber cuándo podréis disponer de este interesante cartucho en vuestra **Super Nintendo.**

La guerra de los precios

¿Una serpiente de verano?

Parece que la carrera de los nuevos formatos tiene una nueva vertiente, **la batalla de los precios.** Coincidiendo con la celebración de la feria E3, **Sega** lanzó a pequeña escala su **Saturn** al precio de **399 dólares (48.000 pts)**, inferior al que costaba en las tiendas de importación **(900 dólares ó 108.000 pts).**

Y llegó el contraataque: **Sony** anunció un precio de lanzamiento en USA para su **PlayStation,** antes de sacarla al mercado, de "sólo" **299 dólares (35.000 pts)**; **3DO** rebajó el precio de su reproductor en 50 dólares, dejándolo en **329 (40.000 pts)**; y **Nintendo** ha reducido el precio de su **Virtual Boy** hasta **180 dólares (21.000 pts).** ¡¡¡Es la guerra!!!

King arthur



Los justicieros de la mesa redonda

Basado en una célebre serie estadounidense de dibujos animados, este cartucho **de Super Nintendo** presenta todos los ingredientes característicos de **la rolera factoría Enix**: unos gráficos y una banda sonora de primer nivel, **horas y horas de espadazos y brujería**, una partida de **tres aventureros** y un valioso sistema de passwords. Todo ello contenido en un imponente cartucho de **20 megas**, que recrean un legendario argumento teñido de referencias a **la historia del Rey Arturo** y los Caballeros de la Tabla Redonda.

Pad q-sound

Al ritmo de los nuevos tiempos

Las nuevas consolas **de Sega y Sony** emplean un avanzado sistema de sonido que envuelve por completo al jugador y responde al nombre de **Q-Sound.** El efecto conseguido es tal que uno no se da cuenta de que la banda sonora proviene del aparato, sino que da la impresión de proceder de un punto muy lejano.



Pues bien, resulta que ahora este revolucionario sistema **va a comercializarse junto con un pad, que ya ha salido en los USA para Mega Drive y Super Nintendo** y está conectado a dos altavoces. El conjunto tiene un peso bastante ligero y se conecta a la consola alimentado por la red eléctrica.

De momento, se calcula que su precio rondará los **130 dólares (unas 16.000 pesetas)** y más adelante saldrán versiones **para Saturn y PlayStation.**

Año V Número 46



Madrid, Julio 1995

Un espectacular formato para un juego colosal

Nintendo echa el resto con su «Illusion of Time»



"Ya está a la venta en nuestro país la última y más espectacular aventura de Nintendo, «Illusion of Time»". Lo que ya de por sí suponía una gran noticia para todos los aficionados a los RPG hace un par de meses, incrementaba su magnitud al tratarse del primer juego de aventuras para Super Nintendo, del que se realizaba una versión con todos los textos de pantalla en castellano. Ésta fue sin duda la gran jugada de Nintendo España, que arriesgaba lo suyo al apostar por la traducción de «Illusion of Time».

Pero es que para ofreceros un producto absolutamente redondo, esta aventura ha salido al mercado con un espectacular formato, único hasta ahora en el mercado. Y es que «Illusion of Time», además de las instrucciones básicas, el argumento y, por supuesto, el juego, incluye un valiosísimo libro de pistas.

Este manual de tamaño folio es el más grande y completo que Nintendo ha realizado jamás para uno de sus juegos, con un total de 74 páginas y más de 340 pantallas. En él, los jugadores encontrarán la orientación y los consejos necesarios para saber lo que deben hacer si quieren completar la aventura de Will, el protagonista de «Illusion of Time».

¿Podría repetir...

"Hemos vendido el doble de SNES que de PlayStation y Saturn juntas este año en Japón."

Rafael Martínez, Product Manager de Nintendo España, en declaraciones a la revista Hi Tech.

"Ellos van a llegar, van a luchar y nosotros vamos a competir por obtener una buena posición".

Bob Faber, Managing Director de 3DO Company, en declaraciones a la prensa especializada sobre la competencia de su soporte con los de Sony y Sega.

Sony y Namco unen fuerzas en Europa

Sony Computer Entertainment ha anunciado una alianza estratégica a largo plazo con Namco, mediante la cual ha conseguido los derechos de distribución en Europa de todos los juegos que Namco programe para PlayStation, así como de las futuras conversiones que la compañía japonesa realice de sus recreativas.

Por su parte, Namco empleará la arquitectura de 32 bits de la PlayStation como base para desarrollar recreativas.

Además, ambas compañías han desarrollado un sistema de hardware para arcade, llamado System 11, que utiliza una tecnología similar a la de PlayStation. Así, las conversiones de recreativas para la máquina de Sony mantendrán la calidad del original.

Tanto Chris Deering, Presidente de Sony Computer Entertainment Europa, como Yasuhiko Asada, Director Ejecutivo de Namco, han mostrado su satisfacción por un acuerdo que reportará a las dos casas unos beneficios de 100 millones de dólares.

El nuevo fichaje de Acclaim

Se trata de un "resucitado" espía del gobierno, que va equipado con un traje simbiótico con vida propia. Él se llama Spawn y lleva dos años siendo el comic-book número uno en Estados Unidos. Su creador es Todd McFarlane, todo un talento de la industria del cómic, y su licencia era una de las más codiciadas del mercado. Y decimos era, porque Acclaim ha conseguido los derechos para realizar el correspondiente videojuego para Super Nintendo.

Cambiando de tercio, pero siguiendo con Acclaim, A.D.I., (Acclaim Distribution, Inc.) ha llegado a un acuerdo con Interplay para distribuir los juegos de esta compañía en Alemania, Austria y Suiza.

Capcom celebra su décimo aniversario

La compañía que creó «Ghost and Goblins», la saga «Megaman» o«Street Fighter», ha celebrado su décimo aniversario. Desde 1985 lleva Capcom trabajando en el entretenimiento doméstico, con una línea constante de buenos resultados. Ahora, la compañía afronta el futuro subiéndose al carro de los nuevos soportes. Así, a los títulos ya anunciados se sumarán «Bio Hazard» para los 32 bits de Sony e «Incredible Toons» para Saturn y PlayStation.



Nintendo fomenta la cantera de programadores

Nintendo va a patrocinar los cursos de programación de videojuegos que la escuela Digipen impartirá a partir del mes de julio en la localidad canadiense de Vancouver. Tanto Nintendo como Digipen han dejado bien claro a los estudiantes inscritos que, una vez finalizadas las clases, tendrán libertad absoluta para encauzar su carrera profesional en la dirección que consideren más adecuada, sin que la compañía japonesa establezca ningún tipo de compromiso para el futuro laboral de los graduados.

El importe del curso es de 6.000 dólares (unas 700.000 pesetas) y uno de los requisitos que deben cumplir los aspirantes consiste en poseer una amplia base matemática. Los 60 estudiantes seleccionados tendrán dos años para aprender todas las técnicas y los secretos de la programación de videojuegos para diversos soportes, entre los que se encuentran Super Nintendo o Virtua Boy.

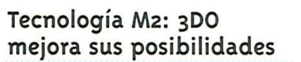
Aquí se juega la auténtica liga de campeones





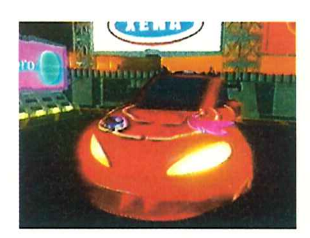
La nueva generación de simuladores de fútbol

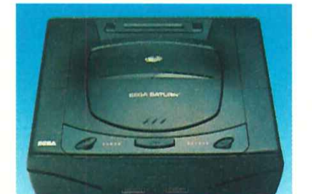
Alucina a tope con las primeras imágenes de los juegos de fútbol más atómincos para las nuevas consolas. ¡Una auténtica pasada!

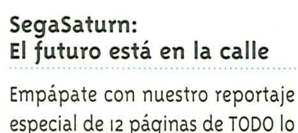


Tecnología M2: 3DO mejora sus posibilidades

The 3DO Company presenta una nueva tecnología para su máquina, M2, que marcará el futuro de las nuevas consolas. ¡Increíble!







SegaSaturn: El futuro está en la calle

Empápate con nuestro reportaje especial de 12 páginas de TODO lo que hay que saber relacionado con la nueva máquina de Sega.

Interplay: Al asalto de las nuevas técnicas

Suyos fueron Lost Vikings o Rock´n Roll Racing. Suyos serán cracks de la talla de Casper, Waterworld o Descent. Atentos a esta compañía.

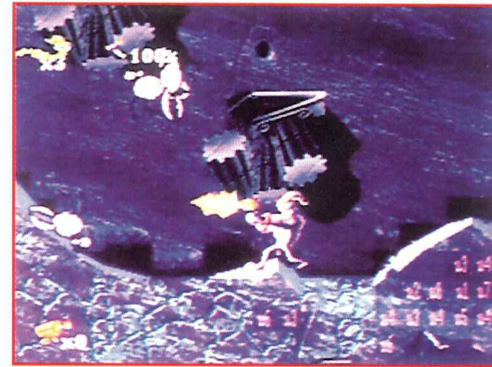




La revista de la nueva generación

EL NUMERO 5 A LA VENTA EL DÍA 30 DE JUNIO





Shiny repetirá éxito con su más famoso héroe

YA SE ESTÁ PREPARANDO «EARTH WORM JIM 2»

Lo único más divertido que jugar a «EarthWorm Jim» será **jugar con «EWJ 2»,** una secuela del programa que tiene a la ya famosa lombriz como protagonista, y que saldrá en España **con vistas al próximo otoño-invierno.** El juego estará lleno de rápidas animaciones, colores, humor, gráficos renderizados, nuevas armas, nuevos movimientos especiales, en fin, **novedades a tutiplén.**

El argumento cuenta que Jim ha perdido su trabajo como cocinero, por lo que coge a su amigo Snott y parte al **Planeta de los Monstruos.** Allí, PsyCrow ha robado los 600 cachorros de Petter Pupp y los está tirando por la ventana. Salvarlos será la primera labor de Jim. Luego deberá batallar con Evil el Gato, evitar la boda entre PsyCrow y la Princesa-Cuál-Es-Tu-Nombre **e incluso salvar el mundo**.

Para saber algo más sobre el juego, hablamos con **Doug TenNapel, su director creativo,** que nos respondió a la pregunta de "¿Por qué una secuela?":

"Queríamos demostrar que, por ejemplo, se puede sacar sangre de un nabo . Es más, hemos creado una fase de bonus que **quizás sea la más absurda** que nadie haya puesto jamás en un cartucho: en la zona de los intestinos, hemos puesto elementos de un juego de pinball.

Como veis, **la originalidad, las notas cómicas y un argumento tirando a absurdo** serán las notas que predominarán en este **«Earth Worm Jim 2».**



Importante bajada de precios y espectaculares novedades

Siscomp relanza a Neo Geo CD



La sustancial **bajada de precios con la que Neo Geo CD afronta los meses de verano,** la van a convertir en una de las consolas más competitivas del momento. El esfuerzo conjunto de **SNK y Siscomp** ha permitido que podamos encontrar en las tiendas un pack formado por **Neo Geo CD+«Fatal Fury 3»** al increíble precio de **77.800 pts,** casi 22.000 pts menos del anterior. Y lo mismo se puede decir de la máquina, que experimentará una **rebaja de casi un 20%,** y de los juegos. Así, podéis conseguir vuestra **Neo Geo CD por 66.900 pts** y novedades de la talla de **«Fatal Fury Special» por 10.900.**

Pero aún hay más cosas que añadir, como el próximo lanzamiento de cuatro impactantes títulos: **«Super Side Kicks 3», «Savage Reing»** (de los que ya os hemos hablado), **«Galaxy Fight» y «Double Dragon».**

En otro orden de cosas, y en relación a anteriores informaciones, es justo decir que os debemos una explicación. **Los juegos de Neo Geo siguen apareciendo en cartuchos,** pero no llegan a España debido al alto precio que alcanzan placas de más de 200 megas. Pero no os preocupéis, por que desde **SISCOMP** nos han asegurado que los que quieran alguno de los nuevos cartuchos, **pueden pedírselo por encargo.**

Si queréis información, podéis llamar a los siguientes teléfonos: **(93) 589-54-44 y (93) 589-49-69.**

La curiosidad del mes

Aquí están los periféricos del futuro

PARA QUE VIVAS A TOPE TUS JUEGOS PREFERIDOS



La feria **E3 de Los Angeles** ha sido una fuente inagotable de sorpresas, y no sólo por los juegos que allí se presentaron. **Algunos periféricos nos llamaron enormemente la atención,** tanto por su diseño como por sus impresionantes prestaciones. Fijaos por ejemplo en **Thunderseat, un asiento diseñado para simulaciones de vuelo,** que se complementa con todo tipo de mandos y controles. Incluso si queremos que todo sea un poco más realista, tenemos la posibilidad de redondear la ilusión con un sistema de eyección que **simula una caída en pleno vuelo.**

¿Que cuál es su precio? Pues nada más y nada menos que unas **120.000 pesetas** del ala. En fin, una nadería.

Más baratitos, aunque no menos atractivos, eran **los volantes para simuladores de carreras de coches.** Los vimos de todos los tipos, desde alguno con corte deportivo y dotado hasta de cuenta revoluciones y velocímetro, como el **Per4mer,** hasta algún otro con pedales y palanca de cambios, como el **Formula T1**. Aunque si alguien está interesado en adquirir estos "pequeños caprichos", vamos a darle una desilusión, ya que, por el momento, **sólo están disponibles al otro lado del charco.**





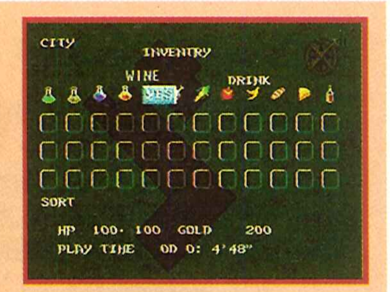
«Light Crusader» llegará en septiembre

Vuelve el rol a Mega Drive

A la vuelta de las vacaciones estivales, los usuarios **de Mega Drive** podrán disfrutar de la última maravilla de **Treasure**, responsable de juegos como «Alien Soldier» o «Gunstar Heroes». **«Light Crusader»,** antes «Relayer», nos ofrecerá la posibilidad de sumergirnos en una **fantástica aventura rolera** plagada de magias, armas, monstruos y castillos.

De preciosa factura gráfica, el juego de Treasure se desarrollará bajo una perfecta **perspectiva isométrica,** donde se destaca la **sensación de tridimensionalidad.** Aunque su más sobresaliente virtud no será su atractivo gráfico, sino el hecho de que **todos los textos estarán traducidos al español.**

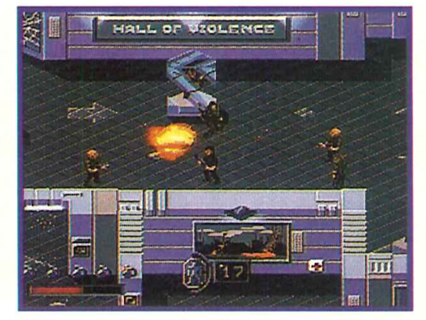
Recordad, sólo hay que esperar al próximo mes de **septiembre.**











«Demolition Man» en Mega Drive y Super Nintendo

VIRGIN, DISPUESTA A DEMOLER LOS 16 BITS

En otoño, coincidiendo con la caída de las hojas, un peso pesado del cine se dejará caer **en Mega Drive y Super Nintendo.** Nos referimos a Sylvester Stallone, que llegará con su **«Demolition Man».** La verdad es que, por el momento, no se sabe demasiado del juego. Lo que sí os podemos asegurar es que **Virgin** es la compañía encargada del mismo, que será distribuido por **Arcadia España**, y que se tratará de un espectacular arcade.

Con un argumento basado en el filme **de la Warner** protagonizado por Stallone y Wesley Snipes, el juego os ofrecerá la oportunidad de **convertiros en Spartan, un ex-policía,** para desbaratar los planes de Simon Phoenix. Y lo haréis a través de una aventura que **combinará las plataformas con fases en plan «True Lies»**, es decir, extensos mapeados llenos de enemigos, con perspectiva isométrica.





Las luchas con sabor oriental cambian de formato

YA ESTÁ EN LA CALLE «SAMURAI SHODOWN» PARA MEGA CD







Éste es otro de los títulos que ya conocerán buena parte de los usuarios **de Mega Drive**, puesto que hace ya un tiempo, más concretamente el año pasado, debutó en los 16 bits en lo que a consolas Sega se refiere. Pues bien, el caso es que la compañía **JVC va a colocar ya mismo en las tiendas** la correspondiente **versión para Mega CD** de **«Samurai Shodown»**, un título de reminiscencias claramente orientales.

Por si alguno se había cansado ya de las peleas en 16 bits, ahora podrá disfrutar de un compacto en el que **doce enormes luchadores** se liarán a mamporros en unas encarnizadas luchas uno contra uno. Y por supuesto, a lo largo de las mismas **habrá que recoger los items** que aparezcan en pantalla, para aumentar las virtudes de cada uno de ellos.

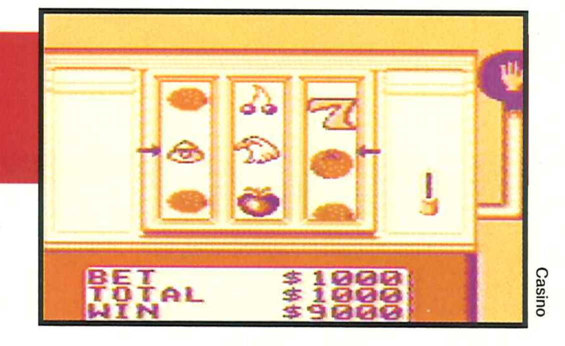
Juegos de mesa y salón invaden la Game Boy

Interplay pone **ya mismo a la venta** todo un cargamento de juegos para la portátil de Nintendo, que se salen fuera de lo que habitualmente estamos acostumbrados a ver en la pequeña consola. En total son un grupo de cuatro cartuchos que **transportan los más característicos juegos de mesa y de los casinos hasta la Game Boy,** con la amenaza de hacernos pasar muchas horas con los ojos clavados en ella.

Los títulos en cuestión serán **«4-in-1 Funpak» volumen 1,** con juegos como el ajedrez, el backgammon, las damas y el otello, y **«4-in-1 Funpak» volumen 2,** que incluye el resto de los juegos más clásicos con los que se suele jugar sobre una mesa, como el dominó, los solitarios o el mismísimo juego de dados llamado Yahtzee. Los otros dos cartuchos restantes son **«Solitarie Poker»,** en el que se puede jugar a doce tipos de solitarios diferentes con una baraja francesa, y **«Casino»,** cuyo nombre ya lo dice todo y en el que, como ya podéis imaginar, aparecen juegos como el poker, black jack, la ruleta, los dados y la inevitable máquina tragaperras, que os harán sentir como si estuvierais "probando suerte" en Las Vegas.

Distribuidos en nuestro país por Arcadia, estos cuatro cartuchos de Interplay pueden generar tales piques entre los jugadores que obligarán a más de uno a apostar hasta la camisa. Así que iros preparando.

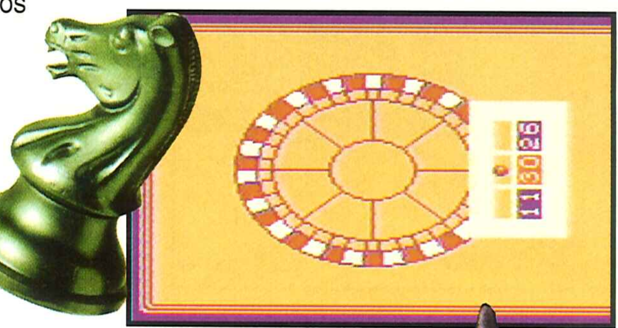
4-in-1 Funpak Vol.1



Casino



Casino



Casino

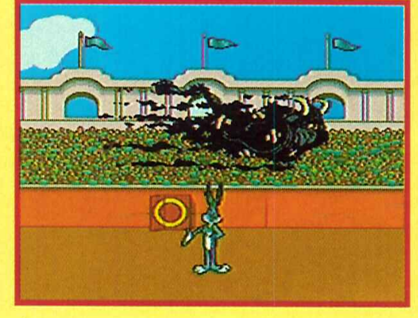
«Bugs Bunny Double Trouble» para Mega Drive

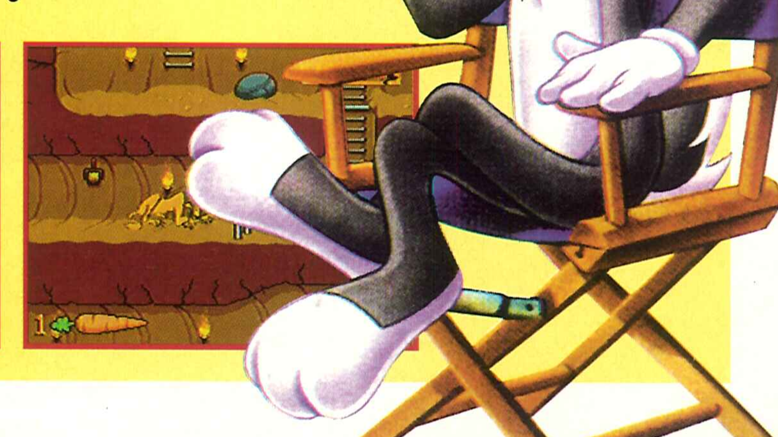
EL CONEJO DE LA WARNER NOS SORPRENDERÁ EN SEPTIEMBRE

Los responsables de esta incursión de Bugs Bunny **en Mega Drive** serán los chicos de **Westwood Studios,** que tendrán preparado el juego para el próximo mes de septiembre. **«Bugs Bunny Double Trouble»** ya se anuncia como una auténtica locura, en la que estarán implicados los personajes más famosos de los dibujos de la Warner. **Silvestre, el Pato Lucas y Taz** (sólo por citar algunos) acompañarán a Bugs Bunny en este cartucho básicamente plataformero.

La base del mismo será algo así como jugar al ratón y al gato. La diferencia residirá en que el ratón será Bugs y el gato se encarnará en **Elmer Gruñón,** que pondrá todo su empeño en darle caza. No faltarán los excelentes gráficos que suelen acompañar a los chicos de la Warner en sus apariciones en las consolas, **ni los textos en español** para que os enteréis bien de todo lo que ocurra en el juego.







Nos quedamos sin «Kirby's Dream Course» y «Pac-In-Time»

Nintendo España modifica sus planes de lanzamientos

«Kirby's Dream Course» y «Pac-In-Time» serán los grandes ausentes de este mes en nuestras páginas, y, lo que es peor, **nunca saldrán al mercado español**. Resulta que, cuando todo estaba preparado para que ambos juegos vieran la luz, Nintendo ha decidido no lanzarlos en nuestro país. ¿Los motivos? Pues en el caso de «Pac-In-Time», la decisión se ha debido a **ciertos problemas en la producción del cartucho.** En cuanto a «Kirby's Dream Course», ya se está desarrollando un nuevo juego de Kirby, **«Kirby's Active»**, una aventura renderizada que **mezclará elementos del «Kirby's Dream Land» de GB y del «Donkey Kong Country».** En vista de este próximo lanzamiento, **Nintendo España** ha decidido que «Kirby's Dream Course» no vea la luz en nuestro país para **evitar una saturación del personaje.**

FE DE ERRATAS

Humildemente pedimos perdón, tanto a vosotros, que nos seguís todos los meses, como a **Nintendo España,** que fue la que sufrió en sus propias carnes dos errores que aparecieron publicados en nuestro último número.

En primer lugar, y en nuestra sección de El Sensor, dentro de «Mola» no nos cortábamos un pelo al decir que **Ultra 64 «...se va hasta abril de 97 en USA y Europa»**. ¡Seremos brutos! Con tanto lanzamiento y tanto baile de fechas, nos colamos hasta el fondo y retrasamos un año el lanzamiento de la nueva máquina de Nintendo. Naturalmente, **donde decía 97 tenía que haber dicho 96.**

Pero no contentos con este pequeño desliz, en una de las páginas de publicidad **aparecía cortado el número del Club Nintendo.** Un error de cálculo a la hora de imprimir, que subsanamos inmediatamente. El teléfono completo es el siguiente: **(91) 319 22 44.**

Lo dicho, pedimos disculpas y os aseguramos que no volverá a pasar.



Tempestad artillera «T-Mek» en 32X

Últimamente van proliferando los **simuladores de tanques** que permiten vivir las emociones de un combate de artillería en toda regla. Este nuevo cartucho **de Time Warner para Mega Drive 32X** incide en esa línea, a través de un recorrido por unos campos de batalla infestados de enemigos. Menos mal que para explorarlos contaréis con una pantalla de radar.

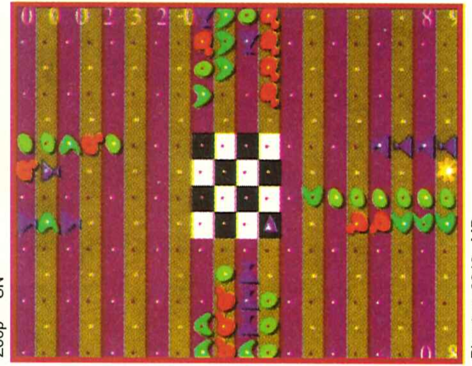
Toda la acción se desarrollará **en primer plano**, lo que os permitirá admirar las características del amplio muestrario de enemigos, integrado por **aviones teledirigidos, tanques descarriados y criaturas de pesadilla**. Vuestro objetivo no será otro que **destronar a Nazrac el Eliminador**, para así convertiros en el rey de todas las batallas. Además, podréis hacerlo a dúo mediante el **sistema "split screen".**

Furia acorazada en la Saturn «BATTLETECH: GRAY DEATH LEGION»

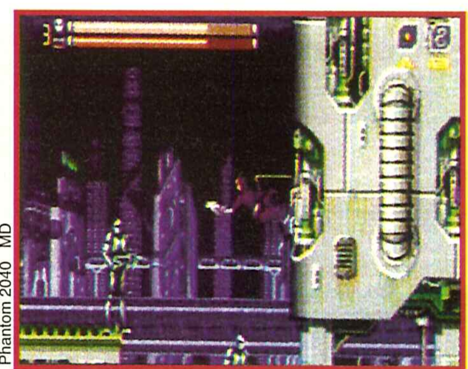
En el siglo XXXI resultará de lo más normal sacar a pasear a ese robot dotado de lo último en tecnología militar por los circuitos **de la Saturn.** Y pronto podréis hacerlo gracias a **«BattleTech: Gray Death Legion»,** una de las historias de ciencia ficción más apasionantes de los últimos tiempos, con sus **30 misiones y 17 engendros cibernéticos**.

En este juego tendréis que recurrir tanto a vuestras dotes estratégicas como a vuestra rapidez de reflejos, a la hora de manejar un completo arsenal que comprende **un autocañón, rayos láser y misiles de corto y largo alcance.** Y todo a través de unos **escenarios tridimensionales** que crujirán a vuestro paso.

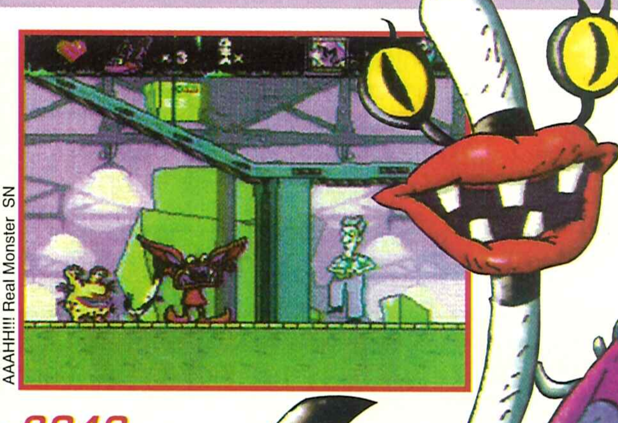




Zoop SN



Phantom 2040 MD



AAAHH!!! Real Monster SN

«Zoop», «AAAHH!!! Real Monster» y «Phantom 2040»

VIACOM QUIERE DAR LA CAMPANADA

Después de sorprendernos muy gratamente con juegos como «Beavis and Butt-Head» o «Congo», **Viacom** ha presentado un nuevo catálogo de lanzamientos con variadísimos títulos **de cara al próximo otoño**. Ahí van tres de ellos:

«Phantom 2040» nos ofrecerá las aventuras de este famoso personaje de cómic bajo la forma de un juego de acción con **más de 200 combinaciones de armas**. En total, siete fases con múltiples niveles y enormes mapeados esperarán a los jugadores **de Super Nintendo, Mega Drive y Game Gear**.

Por su parte, **«AAAHH!!! Real Monster»** nos propondrá un original planteamiento extraído de un éxito de las serie televisivas de Nikelodeon. De estética parecida a «Beavis and Butt-Head», este juego nos permitirá jugar con tres monstruos a lo largo de **25 niveles plagados de humor y sorpresas. Super Nintendo y Mega Drive** recibirán sendos cartuchos de 16 megas cargados de estrambóticas situaciones.

Y para el final dejamos **«Zoop»**, un juego de puzzle que aparecerá **para las 16 bits, las portátiles y las 32 bits de Sega y Sony**. «Zoop» seguirá la adictiva **línea "Tetris",** proponiendo un loco combate hasta para cuatro jugadores en el que habrá que hacer la vida imposible al rival.



¡Estalló la bomba!

A partir del 7 de julio SEGA SATURN estará a la venta



Sega, al igual que hizo hace unos meses en USA, ha roto con todas las predicciones. Su **Saturn estará a la venta en toda Europa** -incluida España, por supuesto-, a partir del próximo **7 de julio**, San Fermín. ¡Vaya chupinazo!

La medida -sorprendente, ya que siempre se había hablado de septiembre como fecha oficial de lanzamiento-, supone un importante paso adelante en la dura carrera que Sega está manteniendo con Sony -hoy por hoy su máximo rival-, de cara a obtener la mayor parte posible del suculento pastel que ofrece el mercado de la nueva generación de consolas. La carrera del precio la tiene difícil, la de la calidad... veremos. La que, sin duda, ha ganado ya, **ha sido la del tiempo.**

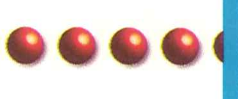
Sega, quizás haciendo caso a ese famoso refrán que dice: "El que da primero da dos veces", ha puesto todo su empeño en **colocar antes que nadie su consola en los escaparates de toda Europa.** Y, arrancándole dos meses al calendario, se ha salido con la suya.

El secreto mejor guardado

Aunque Sega no se caracteriza por ser amiga de secretos, **este inesperado lanzamiento se ha llevado en el más absoluto de los hermetismos.** La noticia del estreno europeo de Saturn se ha dado apenas unos días antes de que esta revista saliera a la calle, pero la trascendencia del tema nos ha hecho modificar sobre la marcha todos nuestros planteamientos.

Porque no sólo sabemos que Saturn estará en estos días a la venta. Sabemos algunas cosas más. Por ejemplo, que costará (precio recomendado) **79.900 pesetas.** Con **«Virtua Fighter» y un pad de control** incluidos en el pack.

¿Cara?, ¿barata? No sabemos. Es un dilema en el que no queremos entrar. Lo que sí es cierto es que hay que





Virtua Stick



Arcade Racer



Un nuevo concepto en juego

Para acompañar a Saturn en sus **dos primeros meses de vida europea,** Sega ha seleccionado una colección de títulos **en la que destaca la calidad y la variedad** por encima de otras consideraciones. Un plataformas, **«Clockwork Knight»,** un simulador de coches, **«Daytona USA»,** uno de fútbol, **«Victory Goal»,** y el archifamoso **«Virtua Fighter»** son los títulos de salida. Pero es que para agosto la lista sigue incrementándose con juegos como **«Panzer Dragoon», «Pebble Beach Golf»** y **«Myst»,** es decir, un beat'em up, aventura y deportes para satisfacer a todos los públicos.

Pero lo importante de estos lanzamientos no es sólo su cantidad, su variedad o su calidad individual. Lo importante es **el salto que suponen con respecto a todo lo visto anteriormente.** Hablar de plataformas o fútbol puede parecer algo normal, típico o tópico, pero en Saturn estas consideraciones no pueden darse. **No existe en estos juegos nada que pueda considerarse típico o tópico.** El tratamiento que recibe cada juego supone un concepto nuevo dentro de su género.

Saturn nos ofrece la posibilidad de entrar **en un mundo totalmente distinto al tradicional concepto de "jugar en casa".** Saturn es **otra manera de disfrutar de los videojuegos,** que no puede por menos que sorprender al usuario. Saturn supone **un salto con respecto a lo anterior, mucho más impresionante del que en su día protagonizó Mega Drive.** Sin comparación.

Y lo mejor es que Saturn ha sido la primera consola de nueva generación. Pero no será la única.

Sega ha sido la primera en acercarnos el futuro. Saturn se encuentra ya entre nosotros, asumiendo la responsabilidad de abrir el camino hacia la nueva era de los videojuegos.



Ratón



Back Up Memory



Pad incluido en el pack



6 Player Adapter

Uno de los apartados más interesantes que ofrecerá Saturn es el de los periféricos, donde nos encontraremos con auténticas virguerías de la técnica.

tener muy en cuenta que, además de que por sus circuitos correrán **juegos realmente sensacionales,** ofrecerá también **la posibilidad de escuchar CD´s de audio, ver películas en CD** (ya existen bastantes títulos, aunque todos en versión original), o hacer uso de **un programa para presentación de fotos grabadas en formato compacto** (el Photo CD, para ser exactos). Es decir, sus posibilidades y su vocación de futuro la llevan mucho más allá de lo que podría ser considerada como una "simple" consola de videojuegos. Y lo que está claro, en cualquier caso, es que **la calidad -y la novedad- hay que pagarlas.**

Pero bueno, nosotros estamos aquí para informar objetivamente de los hechos, y eso es exactamente lo que vamos a seguir haciendo.

El lanzamiento de la consola

Se verá acompañado por el de cuatro títulos en este mismo mes de julio. A saber: el ya mencionado «**Virtua Fighter**» -¿alguien no lo conoce aún?-, el espectacular plataformas «**Clockwork Knight**», el simulador futbolístico «**Victory Goal**» y otra joya de nuestro tiempo, el mítico «**Daytona USA**». ¿A qué precio? Pues parece que a 9.900 pts. cada compacto. No está mal.

El aspecto definitivo de la consola europea ya os lo hemos ofrecido en otras ocasiones, y como sabéis, será diferente al diseño americano y nipón. **El look de la Saturn seguirá la línea del resto de las máquinas conocidas de Sega,** basándose en el color negro. El pad de control se ha rediseñado para que resulte más cómodo y ergonómico, conservando **los seis botones normales más los superiores L y R.** En cuanto al corazón de nuestra Saturn, continúa formado por **dos procesadores RISC de 32 bits.**

Los periféricos

Una consola de estas cualidades tenía que venir acompañada, por supuesto, de **una buena colección de periféricos que nos permitan obtener de ella el máximo partido.** Y entre ellos encontramos algunos verdaderamente espectaculares. Por ejemplo, el **Arcade Racer**, un **volante auténtico** que pondrá al alcance de vuestros dedos todos los botones del pad normal, aparte de haceros sentir toda la emoción de los arcades. ¿Os imagináis dándole caña al «**Daytona**» a los mandos de este ergonómico volante? Y no menos práctico resultará el **Virtua Stick, un joystick con selector de velocidad y un montón de virguerías técnicas**, que resultará ideal para los juegos de lucha.

Además dispondremos de un **ratón que cuenta con 3 botones** y que vendrá que ni pintado para juegos tipo aventuras o para aquéllos en los que se utilizan numerosos menús; de un **adaptador para varios jugadores simultáneos, 6 Player Adapter,** que permitirá que hasta seis amiguetes podáis disfrutar simultáneamente, marcándoos, por ejemplo, un partidito de fútbol; y para terminar, encontramos otro interesante periférico que recibe el nombre de **Back Up Memory** y que consiste en un cartucho que permitirá almacenar cuatro Megabits de memoria adicional para salvar partidas.

Como veis, Sega ha puesto toda la carne en el asador y con una rápida maniobra se ha plantado inesperadamente en el mercado con su flamante Saturn. Además, la ha hecho acompañarse de **unos juegos realmente increíbles y de unos periféricos que potenciarán aún más su ya de por sí enorme capacidad de diversión.**

Consola y vídeo, todo en uno

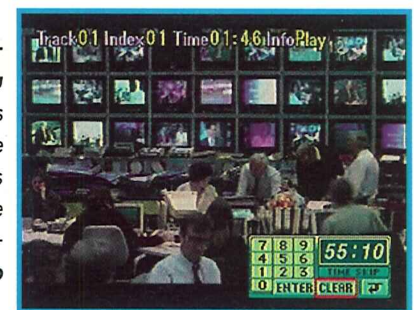
Una de las posibilidades más interesantes que ofrecerá Saturn es la de **permitir ver películas grabadas en un Disco Compacto**, para lo cual se deberá adquirir la tarjeta MPEG, que saldrá a la venta en octubre a un precio de unas 30.000 pesetas.

Aunque los controles básicos que ofrece este sistema son muy parecidos a los de un vídeo convencional, el formato digital nos ofrece una serie de ventajas añadidas. Es decir, se podrá ver normalmente una película, avanzar, retroceder, hacer pausas... pero, además, se podrán llevar a cabo otros efectos muy interesantes, como por ejemplo, **detener la película en una escena con una parada perfecta y realizar zooms y ampliaciones de determinadas zonas de la pantalla, hacer que los fotogramas salten a intervalos variables, crear índices en las películas para ir instantáneamente a determinadas escenas, etc.**





Otra ventaja del MPEG es que **es el mismo que Philips ha desarrollado para su CD-i**, por lo que el catálogo de películas existente para esta máquina puede verse también en Saturn, si bien los 150 títulos que componen dicho catálogo están, de momento, en versión original. Pero, sin duda, **el futuro del vídeo pasa por el formato digital.** Es una mera cuestión de tiempo.

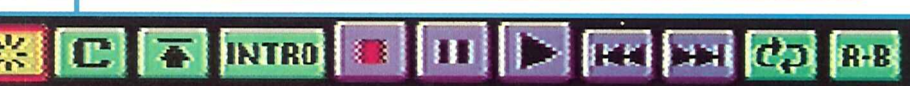




Bienvenidos al apasionante mundo del multimedia

Igual que un vídeo, pero de los buenos

INDEX TIME SLOW STROBO ZOOM FLASH

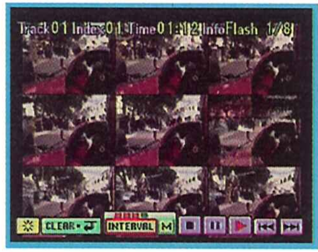


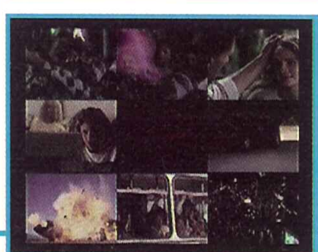
Gracias a estas **barras de menú,** podréis manejar **todas las funciones del Video CD.** Algunas son las habituales de cualquier video (avance rápido, pausa, parada, play), pero otras, como **el zoom, la sucesión de fotogramas o el efecto estroboscópico**, sólo las encontraréis en videos súper especializados.

Acércate más.., y más.., pero mucho más



Una de las funciones más espectaculares con las que contará Video CD será la de **realizar un minucioso zoom de acercamiento** en la zona de la pantalla elegida. El mismo fotograma podrá ser ampliado tantas veces como lo permita la calidad de la imagen. El zoom **puede activarse en cualquier momento**, sin necesidad de detener la película.



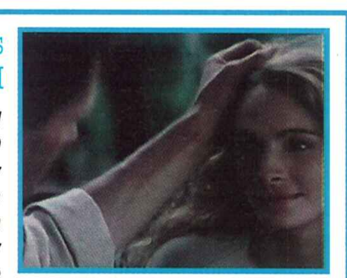


¿Te apetece verlo todo a la vez?

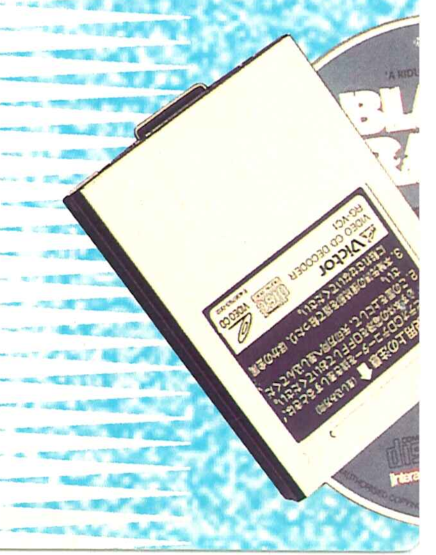
El efecto multi-imagen permite **dividir la pantalla en nueve cuadros.** Así, se puede ver un vídeo de modo que cada cuadro muestre un fotograma, eligiéndose **el número de segundos transcurridos entre salto y salto.** También es posible fijar las nueve imágenes o hacer que sólo varíe una de ellas.

Cómo serán los vídeos del siglo XXI

Aunque por el momento el vídeo CD no es un formato muy extendido, todo indica que **se impondrá en un futuro no muy lejano.** Las ventajas de un compacto sobre una cinta tradicional saltan a la vista. El CD **no pierde calidad** por muchas veces que se visione, **ocupa menos espacio** y es de **más fácil mantenimiento.**



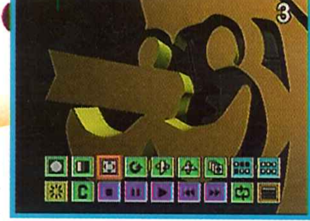


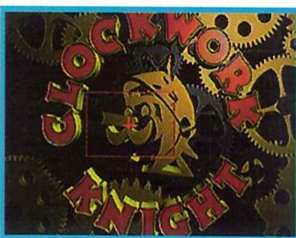


Saturn es mucho más que una consola. Y no sólo porque la calidad que presentan algunos de sus juegos resulta sorprendente, sino porque nace con una clara vocación de futuro que ha de llevarnos hacia ese mundo del que ya nada parece poder librarnos: el multimedia.

Pero ¿qué quiere decir exactamente este término? Pues quiere decir que a través de un mismo aparato -Saturn en este caso- vamos a poder disfrutar de numerosos "medios", como pueden ser el videojuego, la música, el cine o la fotografía, todo ello servido a la carta en un mismo soporte: el CD o Disco Compacto. Para ello, sin embargo, necesitaremos añadirle a esta consola un aparato que, aunque todos habéis oído hablar de él, seguro que algunos no tenéis muy claro aún en qué consiste exactamente. Nos estamos refiriendo al MPEG. Este sistema consiste en un descompresor de imágenes de vídeo que le permite a una consola u ordenador "leer", por ejemplo, una película grabada en un CD.

Dicen que es el soporte del futuro y que llegará a desbancar al sistema actual de vídeo VHS. Sega parece habérselo creído, puesto que, al igual que compañías como Philips -su inventora y pionera en el asunto- o The 3DO Company, han decidido ofrecer esta posibilidad a sus usuarios. Y cuando compañías tan importantes como éstas se ponen de acuerdo...





Sin perder ni un solo detalle

Pulsando esta opción aparecerá un cuadro sobre la fotografía en pantalla. Podrás modificar su tamaño para **seleccionar la zona de foto que quieres aumentar** (imagen inferior). De este modo, disfrutarás a toda pantalla del resultado. (imagen superior).



Una presentación muy especial

Con este menú tus fotos **desfilarán por la pantalla una a una,** según el tiempo que desees. Además, podrás elegir el tipo de cambio. Por ejemplo, una foto puede "disolverse" en cuadraditos para dar paso a la siguiente.



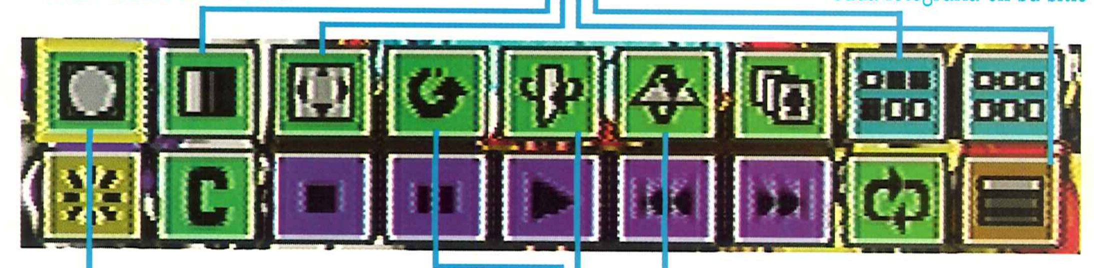
Dale "solera" a tus fotos



Con sólo pulsar en este icono, tu fotografía pasará automáticamente **de color a blanco y negro.** También puedes probar otro tono más, semejante a las fotos antiguas.

Cada fotografía en su sitio

Desde este nuevo menú podrás **ordenar tus fotografías** para mostrarlas en el orden que quieras. También puedes dejarlo a elección de la propia máquina.



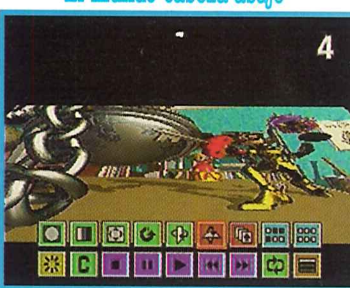
Como un ojo de pez



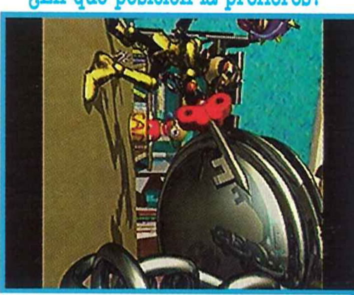
Con esta opción se consigue un efecto bastante curioso. Imagina que hemos envuelto una esfera con una foto elástica y que después **rotamos la esfera y vemos toda la foto**, pero deformada. Pues lo mismo.

El mundo cabeza-abajo

Desde aquí podemos **voltear las fotos y verlas del revés.** Gracias a la capacidad de la máquina, es posible ver, además, **el proceso de este "flip".** La imagen muestra ese paso intermedio.

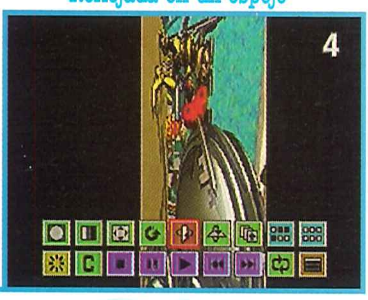


¿En qué posición la prefieres?



Cada vez que presiones en este icono, **tu fotografía irá girando, paso a paso, en el sentido de las agujas del reloj.** No es que valga para mucho, pero puedes toparte con algunas imágenes bastante curiosas.

Reflejada en un espejo



Esta opción es muy semejante a la de la imagen superior, con la diferencia de que la foto, en lugar de rotar de arriba a abajo, **lo hace en sentido horizontal.** Así, las cosas que antes estaban en la derecha pasan al lado izquierdo.

Para sacar más partido a tus fotos

Photo CD

Como muchos sabréis, existe un sistema llamado **Foto CD** que consiste en revelar las fotografías no en papel, como es habitual, sino en un CD. De este modo y con el correspondiente aparato lector, podemos ver las fotografías en el televisor de casa. Sega ha querido que su máquina **tenga también esta posibilidad de visionar fotos**, y para ello ha ideado un programa que se carga en la consola y que **permite realizar espectaculares presentaciones.** Para que os hagáis una idea, os mostramos unas imágenes de **«ClockWork Knight»** tratadas con este sistema, pero que conste que todo esto lo podréis hacer con vuestras propias fotos.

Cuando lo que de verdad importa es jugar

Si hay algo en lo que una consola demuestra su valor, es en los juegos. Y Saturn, sin estar aún en Europa, está más que servida.

En estas dos páginas os vamos a mostrar juegos que están a punto de salir, proyectos aún en fase de desarrollo y compactos que pueden no llegar nunca a España. Eso sí, todos muestran el futuro de Saturn.

Pebble Beach Golf Links: golf en su máxima pureza

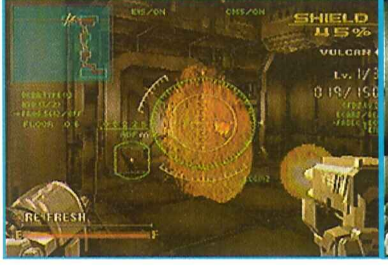
*Un deporte como el golf no podía faltar en el catálogo de SegaSaturn. Este compacto, que estará **disponible en agosto**, basa en la **imagen digitalizada** y en **la calidad de sus efectos sonoros** la mayor parte de su atractivo. Sin descuidar ninguno de los aspectos de este deporte, el juego cuenta con todos los alicientes para atrapar a los amantes del género.*

Virtual Hydlide: el regreso de un clásico



*Reconvirtiendo el clásico de Mega Drive, «Super Hydlide», Sega nos presenta una **mezcla de rol y aventura** donde encontraréis los mejores elementos del género: multitud de armas, un amplio mapeado, todo tipo de items, magias... «Virtual Hydlide» se basa en la **imagen digitalizada** y está presidido por **perspectiva subjetiva.** Lo tendréis en la calle **hacia el otoño.***

Deadalus: el valor de la perspectiva subjetiva





*La puerta que abrió «Doom» al terrorífico mundo de los **arcades subjetivos**, ha sido aprovechada por Sega para hacer de este juego uno de los más sobrecogedores del género. La precisa maquina de fabricar texturas que es Saturn, ha puesto sumo cuidado en estos **tétricos pasadizos** en los que, ante todo, destaca la impecable **sensación de tridimensionalidad.***

NHL All-Stars Hockey: genuinamente americano





*Con este compacto, Sega explota una vez más el potencial de diversión de los simuladores deportivos, demostrando una vez más la capacidad de Saturn. El juego **estará disponible este verano**, y para que vayáis haciendo boca, quedaros con estos datos: 26 equipos, zooms, **rotaciones, efectos en 3D** y **16 perspectivas** para no perderse ni un detalle del partido.*

The Legend of the New Shinobi: no podía faltar

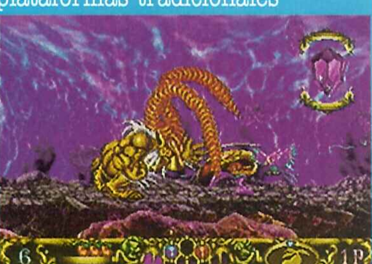




*Siendo **«Shinobi»** uno de los indiscutibles de Sega, no podía faltar a su cita con Saturn. Esta versión mantiene casi intactos sus argumentos generales (fases más o menos lineales con **tendencia al beat'em up**), e introduce elementos característicos de los juegos de nueva generación, como **brillantes texturas,** impresionantes decorados y **zooms de antología.***

Astal: todo el color de las plataformas tradicionales





*Lejos de los polígonos, la digitalización y la renderización, este título vendrá a recuperar el sabor de los **tradicionales plataformas**. Un duende que tiene que salvar su mundo será el protagonista de un juego marcado por **el color, la originalidad y la calidad gráfica.** Astal propondrá **la diversión por la diversión**, alejándose de las complicaciones de todo tipo.*



Tama: seguro que has jugado cuando eras pequeño



Tama» es una versión moderna y poligonal de un antiguo juego que consiste en ***hacer llegar una bola hasta la meta***. Para conseguirlo, hay que dirigir la bola moviendo la mesa en cualquier dirección y sorteando los más variopintos obstáculos. ***Sin alardes técnicos*** especialmente llamativos, este sencillo juego añadirá a la lista de Saturn un nuevo género, ***el puzzle.***

Wing Arms: tecnología de futuro para la Gran Guerra

Es una versión del conocido arcade de Sega, ***«Wing War»***, y demuestra que Saturn es capaz de ***crear sensación de tridimensionalidad*** en cualquier circunstancia. A caballo ***entre la simulación y el arcade***, este juego nos sitúa en la Segunda Guerra Mundial con la posibilidad de pilotar aviones tan carismáticos como los Zero nipones o los Mustang americanos.

Sega Rally: tan rápido que casi alcanza la perfección



Todavía es ***un arcade***, pero ya se sabe que Sega quiere convertirlo en uno de los títulos más rompedores para Saturn. Se está trabajando especialmente en subsanar los pequeños problemas técnicos que mostró «Daytona USA» ***(generación de polígonos, baja resolución)***. No podemos mostraros imágenes, ya que se está desarrollando ***en absoluto secreto.***

Cyber Speedway: así se correrá en el siglo XXI

Algunos le conoceréis con el nombre de ***«Grand Chaser»***, otros puede que no hayáis oído nada de él. Da igual, lo importante es que se trata de un ***juego de careras con naves en lugar de coches***, colchones de aire en lugar de ruedas, y algunas armas para deshacerse de los rivales. ***Polígonos con texturas*** y velocidad es lo que Sega nos ofrece ***para este otoño.***

Virtua Fighter 2: El reto de superarse a sí mismo





Las imágenes que veis pertenecen a una demo de lo que será la segunda parte de «V.F.» para Saturn. El juego estará basado en un ***nuevo y complejo sistema operativo*** que trasladará la calidad de los arcades a los 32 bits domésticos. Por el momento están completas ***las animaciones de Pai y la apariencia gráfica final*** del juego. Prestad atención a ***las texturas.***

Virtua Striker: el fútbol también sabe de polígonos





Parece que choca menos encontrar un juego de lucha poligonal que uno de fútbol. Pero una vez vistos los resultados, hay que rendirse a la evidencia. La potencia de ***Model 2*** consiguió que los jugadores del arcade, creados ***con texturas y polígonos***, parecieran ***casi reales***. Pero es que la versión para Saturn, que no tardará en llegar, no es menos impactante.

Rampo: lo que más les va a los nipones





Estamos frente a uno de los géneros preferidos por los nipones: ***las aventuras gráficas.*** Aunque no es posible que este juego llegue a nuestro país, puede servir de ejemplo de lo que puede hacer Saturn con una colección ilimitada de ***imágenes digitalizadas.*** Títulos del mismo corte como ***«Yumeni Mansion» o «Myst»*** están a punto de salir al mercado europeo.

Virtua Cop: otra conversión de éxito asegurado



Su paso por las arcades levantó el revuelo suficiente como para convertirse en otro éxito de AM2 en Saturn. El genuino ***sabor «Operation Wolf»*** preside el desarrollo de un juego ***enteramente poligonal***, donde ***las texturas*** son las encargadas de dar la sensación de realismo. El juego está al 20% de su desarrollo, pero ***se especula sobre su salida en otoño.***

PRIMER CONCURSO

Sega y Hobby Consolas quieren premiar tu creatividad. ¿Has visto la publicidad de Saturn? ¿Serás capaz de crear una frase ingeniosa sobre Saturn de este tipo? Pues pon en marcha tus engranajes mentales y gana una de estas 5 SATURNs que esperan sentir pronto la electricidad por sus circuitos .

¿Que cómo participar? Necesitarás una pequeña dosis de lectura para contestar a la pregunta del mes (habrá otra igual en Agosto), una gran dosis de creatividad (hay que ser uno de los 5 mejores), y un poquito de paciencia (tendrás que enviar tu cupón de julio junto con el de agosto). Pero todo gran premio requiere su tiempo.

BASES PRIMER CONCURSO PUBLICITARIO SEGA

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de HOBBY CONSOLAS que envíen los 2 cupones de participación que aparecen en los números de julio y agosto (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas y las frases que envían a Concurso a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; HOBBY CONSOLAS; CONCURSO PRIMER CONCURSO PUBLICITARIO SEGA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- Los participantes tendrán que responder a las preguntas de julio y agosto en los dos cupones de participación y enviar LOS DOS CUPONES juntos para participar. Sólo se admitirán 3 propuestas de frases por cupón.

3.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.

4.- La elección de los ganadores, será realizada entre el Departamento de Márketing de Sega y la redacción de Hobby Consolas entre los días 5 y 10 de septiembre de 1.995.

5.- El Primer Premio será una consola SEGA SATURN , con cartucho MPEG, sistema operativo Photo CD, el juego Daytona USA y un Arcade Racer. Los ganadores del Segundo, Tercer, Cuarto y Quinto Premio, recibirán, cada uno, una SEGA SATURN. Además, los primeros 20 clasificados recibirán un pin y una camiseta de Sega Saturn. La frase ganadora será utilizada por Sega para su publicidad del mes de diciembre, sin que por ello haya de pagar ningún tipo de derechos de autor al ganador. Los premios no serán canjeables por dinero.

6.- Las frases ganadoras y los nombres de sus autores se publicarán en las páginas de HOBBY CONSOLAS y además se notificará mediante carta a los ganadores.

7.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

8.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

9.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y SEGA CONSUMER PROUCTS.

¿Quiénes de los que ahora están leyendo esto serán los ganadores? La respuesta está en tu ses





1er. PREMIO: Una Saturn con cartucho MPEG, sistema operativo Photo CD, el juego Daytona USA y un Arcade Racer



2°, 3er., 4° y 5° PREMIO: Una Saturn

Además, los 20 primeros clasificados serán premiados con pines y camisetas de SATURN

La Pregunta del mes de julio es:

¿Qué tres cosas puedes hacer con SATURN además de jugar?

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN JULIO nº 1

Nombre NACHO
Apellidos PINTO CARBONELL
Dirección C/JUAN RAMON JIMENEZ Nº 13
Localidad PLASENCIA
Provincia CACERES C.Postal 10600 Teléfono 413728

RESPUESTA A PREGUNTA JULIO:
VER PELICULAS / OIR MUSICA Y HACER FOTOS
con videoCD / con AudioCD con PhotoCD

Las frases que envío a concurso son:
CON SATURN EN CASA PODRAS REVIVIR
COMO UNA MOMIA Y ALUCINAR EN COLORES
Y EN SONIDO. LLEVATELA A CASA CHAVAL, SERA









Con más de 120 minutos de audio, 30 minutos de vídeo, 308 Mb de fotografías y más de 6Mb de texto, es la mayor obra electrónica publicada nunca sobre nuestro pintor más universal.



Mediante las más modernas técnicas infográficas se han recreado las salas del museo, por las que podrás moverte libremente, examinar los cuadros, escuchar las explicaciones de un experto...



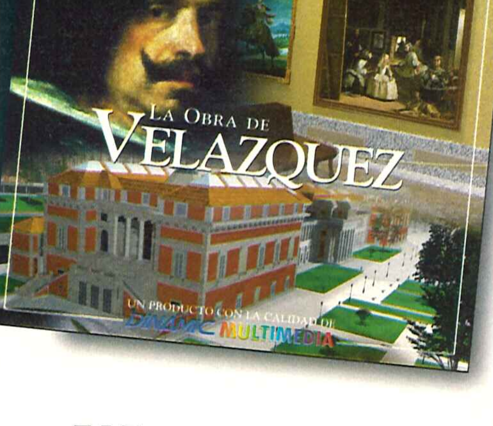
También se ha reproducido el exterior del museo. Podrás pasear por sus jardines, observar las escalinatas y columnas, todo ello mediante un simple "click" del ratón.



Accederás a la información más completa sobre cada una de sus obras en el Prado: tema, personajes, contexto histórico, técnica y composición, detalles comentados, ampliaciones con hasta zoom x8...



Para que la información sea más comprensible se han incluido también más de 1300 referencias de hipertexto que amplían el concepto mediante fotografías, texto, audio, vídeo...





CD-ROM multiplataforma PC Windows™ y Macintosh™

YA A LA VENTA EN QUIOSCOS, LIBRERIAS, Y TIENDAS DE INFORMÁTICA POR SÓLO:

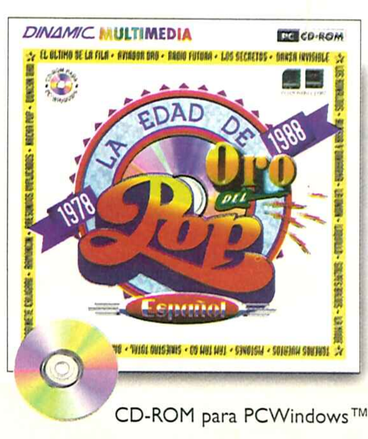
4.950 Ptas.



Todo esto se completa con el test didáctico Velazquiz, línea histórica, evolución del estilo y técnica de Velázquez, historia y plano del Museo del Prado...



CD-ROM para PCWindows™



CD-ROM para PCWindows™

Y además, dos precedentes imprescindibles:

- **CD BASKET**
- Las imágenes más espectaculares de la liga ACB 93-94 en formato de vídeo digital.
- La mejor base de datos del basket español con 11 años de estadísticas ACB-IBM
- Acceso inmediato a más de 250.000 datos sobre cerca de 1.000 jugadores, entrenadores y árbitros.
- Y en su interior, de regalo, el PCBASKET 2.0

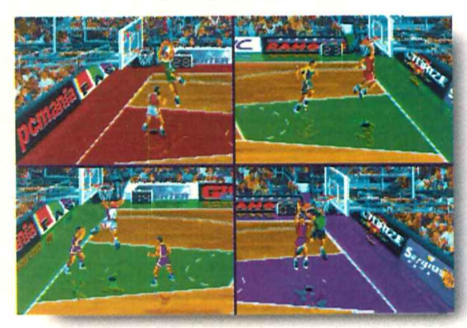
- **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL**
- Los 200 grupos más representativos de nuestra edad de oro: desde Mecano a El último de la fila pasando por LaUnión, Duncan Dhu, Radio Futura, Danza Invisible, Nacha Pop...
- Más de 600 MB de información, fotos, audios y vídeos de las más inolvidables canciones.
- Los protagonistas cuentan sus más intensas vivencias: Ramoncín, Alaska, José A. Abellán...



La base de datos te ofrece la más completa información sobre cada club: datos del equipo, palmarés, plantilla, entrenador…



El programa te ofrece la posibilidad de grabar la liga en cualquier momento. Aparece por primera vez en PCBASKET el concepto de ligas consecutivas.



A solas con tus jugadores y sobre la pizarra no hay limitaciones: 7 tipos de defensas, emparejamientos, áreas de actuación ofensivas. Si pierdes, no mires a nadie…

Y sobre todo, los mates. Este año son escalofriantes, de vértigo, y los puedes hacer atacando el aro desde cualquier posición.



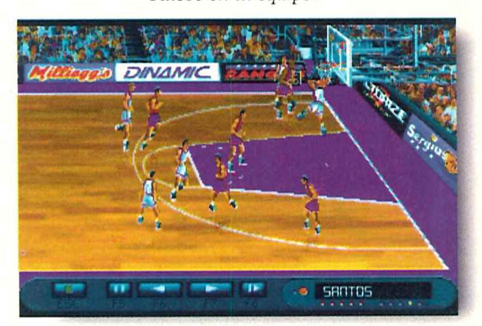




…y sobre cada uno de los jugadores, con una ficha personal que incluye estadísticas completas, foto, historial y un texto que te hará conocer en profundidad a todos ellos.



Refuerza tu plantilla fichando jugadores de la ACB e incluso las más grandes estrellas europeas y americanas. ¿Te imaginas a Michael Jordan o Toni Kucoc en tu equipo?



Con las jugadas que se ven en PCB3.0 sería una pena no tener repeticiones. Ponte a los mandos del vídeo, rebobina, ralentiza… lo que tú quieras.



Y como guinda, el DINAMIC ALL STARS. Haz una selección ACB y mídete a la selección europea o americana. Tus rivales: Jordan, Barkley, Kucoc, Radja…



Y también PC Fútbol 3.0, el programa de Michael Robinson.

- Base de datos con los 40 equipos de Primera y Segunda División
- Seguimiento de la liga: clasificación, alineaciones, goleadores...
- Análisis de Michael Robinson sobre sistema de juego y posibilidades de los 20 equipos de Primera
- Gestión económica de cada club: fichajes y finanzas.
- Dirección técnica del equipo: tácticas, marcajes al hombre, áreas de actuación...
- El mejor simulador de fútbol: regates, cabezazos, chilenas...

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE DINAMIC MULTIMEDIA

Teléfono Distribuidores (91) 654 61 75

La batalla ha comenzado, y no hay tregua por parte de ninguna compañía. Una vez presentadas las máquinas y sus primeros juegos, el combate se centra ahora en mostrar las ventajas que puede ofrecer un sistema con respecto a los demás. En esta ocasión le ha tocado el turno a Sony, que en un intento de acercarse a las sensaciones que provocan las máquinas recreativas acaba de presentar el "Link Cable" para su PlayStation, un adaptador que permitirá a los usuarios disfrutar de dos en dos de los juegos destinados a tal efecto.

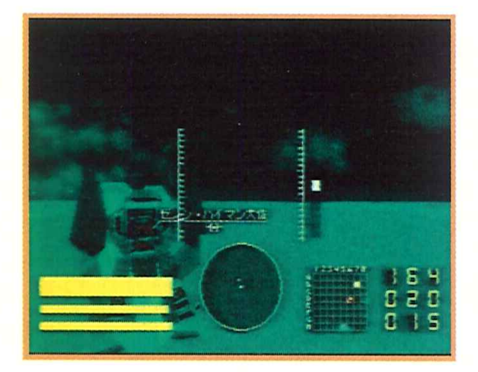
PlayStation juega doble



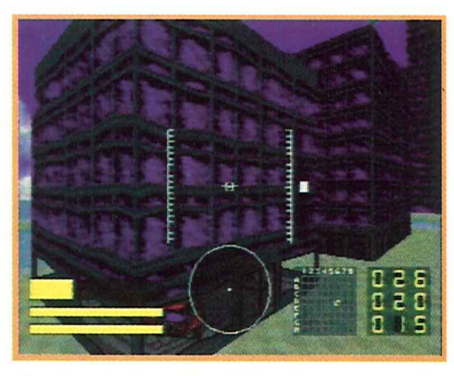
La enorme capacidad de las nuevas máquinas invita a las compañías a intentar acercarse cada vez más a las emociones que sólo las recreativas pueden proporcionar. Todos sabemos que uno de los encantos de la mayoría de los juegos que vemos en los salones **es la posibilidad de participar dos o más individuos en un mismo juego,** mediante lo que se llaman máquinas interconectadas. Una opción que, sobre todo últimamente, hemos visto en los mejores programas de coches como **«Daytona», «Ridger Racer», «Virtua Formula» o el reciente «Sega Rally».**

Sin embargo, en los soportes domésticos esta interesante propuesta no ha tenido el suficiente apoyo de las compañías como para convertirse en una opción real. **Sólo los poseedores de un PC** han tenido acceso a una verdadera interacción mediante cable o red, en juegos tan emblemáticos como **«Doom» o «Formula 1 Grand Prix» de Microprose,** por poner dos ejemplos. En consolas, el repertorio es infinitamente más reducido, de modo que **tan solo merece una mención especial el más que digno «Zero Tolerance» para Mega Drive.** Por contra, la participación de dos jugadores en programas que requieren una libertad de acción total -simuladores de todo tipo, shoot'em up estratégicos, etc.- **ha estado supeditada a la siempre cuestionada "Split Screen" o pantalla**

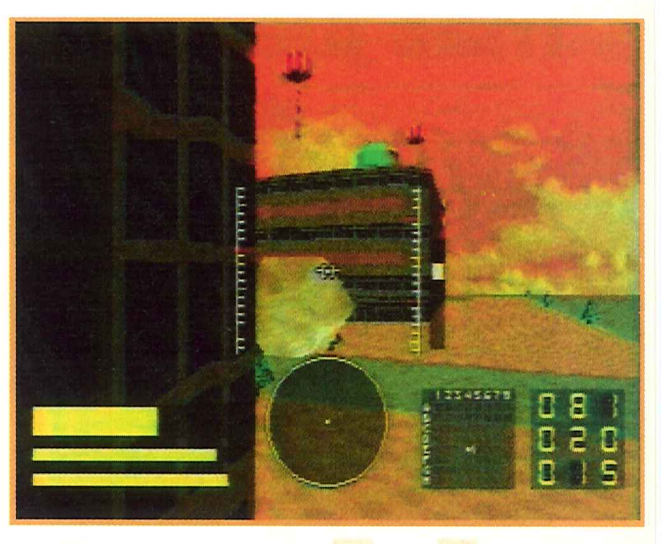




«Metal Jacket» propone una batalla entre robots gigantescos al estilo del «Iron Soldier» de Jaguar.



Pueden establecerse batallas entre grupos, en las que cada jugador elija estar en uno u otro bando.



partida, un método que además de resultar confuso para los jugadores, normalmente va acompañado de una pérdida de calidad gráfica notable.

Ahora, **Sony** quiere demostrar que su máquina no sólo apuesta por un catálogo de gráficos y sonidos de gran calidad, sino que ofrece una serie de posibilidades que pueden hacer cambiar el concepto de consola doméstica que teníamos hasta el momento. Así, **este "Link Cable" permitirá la participación simultánea de dos jugadores en un mismo juego, utilizando dos monitores independientes.** Obviamente, además del cable y los dos monitores **se necesitarán dos PlayStation y dos unidades del juego en cuestión.** El "Link Cable" irá conectado a uno de los puertos de acceso de la parte posterior de la máquina.

Sony afirma que la utilización de este accesorio no perjudicará el desarrollo de los juegos. **El "Link Cable" no afectará a la velocidad de frame,** ya que los únicos datos que se transmitirán a través del cable serán las coordenadas "X" e "Y" de los objetos móviles que manejen los jugadores, y no toda la información de la pantalla. De este modo **no habrá una pérdida apreciable de velocidad, ni tampoco de calidad de imagen.**

El primer juego que estrenará este accesorio será **«Metal Jacket»**, al cual pertenecen esta imágenes. **Un shoot'em up estratégico** protagonizado por gigantescos robots, que mantiene ciertas similitudes con el «Iron Soldier» de Jaguar. **Pony Canyon** ha sido el grupo de programación responsable de «Metal Jacket», y en él los jugadores **adoptarán el rol de un robot mediante una perspectiva subjetiva**, para protagonizar diversos combates sobre mapeados ilimitados. **Se podrán organizar batallas individuales o por grupos**, situación en la que los jugadores podrán optar por formar en un mismo equipo o enfrentarse en diferentes ejércitos.

Sin duda, este juego constituirá **una buena prueba de fuego** para comprobar la verdadera valía del "Link Cable".

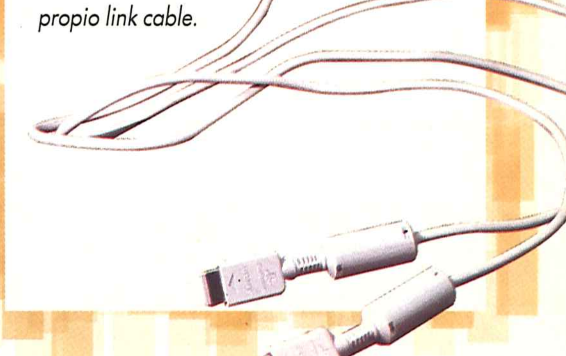
LINK-UP CABLE, CUÁNDO Y A QUÉ PRECIO

***Sony** no quiere hacer esperar mucho a sus clientes, y está previsto que este accesorio pueda estar **en las tiendas de Japón en julio**, a un precio de **2.000 yens (unas 2.500 pts)**.*

*Obviamente, al mismo tiempo será lanzado el juego **«Metal Jacket»**.*

*El cable tiene una capacidad de **4Mbits por segundo**, y envía los datos directamente a la CPU, que procesa y después transmite la información a la otra máquina. Sony también tiene previsto **el lanzamiento de un adaptador Multitap** -similar al de Nintendo- **con capacidad para cuatro jugadores**, que se podrá adaptar a cada uno de los puertos de la máquina. Uniendo las posibilidades de este Multitap (ocho jugadores por máquina) más el Link Cable, en un futuro se podría alcanzar **la cifra de 16 jugadores para un solo programa**. Lo difícil será programar un juego que permita tal multitud.*

*Por otro lado, hay que decir que, para no ser menos, **Saturn** también tiene en proceso la realización de su propio link cable.*

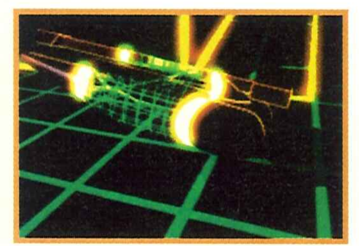


«Metal Jacket» será la primera prueba para el accesorio más esperados del PlayStation de Sony, el Link Cable.





más juegos para Link Cable


Assault Rigs



Krazy Ivan


Wipeout



Krazy Ivan



Wipeout

En principio, la compañía que parece apostar más fuerte por este nuevo adaptador de Sony es **Psygnosis**, que tiene en la recámara nada menos que **cuatro juegos dispuestos a probar las excelencias del Link Cable.**

Por lógica, uno de los primeros títulos en utilizar este accesorio tenía que ser un simulador de coches, probablemente el género más adecuado para un adaptador de este tipo. Su nombre será tan atractivo como la calidad que promete, **«Demolish'em Derby»**, y se tratará de una **clásica competición de prototipos** al estilo «Ridge Racer» o «Daytona». El juego contará con multitud de circuitos y con varias perspectivas, incluida una vista aérea. Aunque se encuentra aún al 50%, ya se puede apreciar que una de sus características más destacables se encontrará en **la progresiva deformación de los coches al sufrir las colisiones.** Además, Psygnosis afirma que se están incluyendo algunos efectos sorprendentes, como **la aparición de humo tras producirse un fuerte golpe**.

También van a valerse de este adaptador juegos de otro tipo como **«Krazy Ivan»**, un simulador de combate futurista con robots de por medio; **«Assault Rigs»**, que propone un enfrentamiento mano a mano entre dos vehículos -al estilo «Cybersled», aunque con un enfoque algo diferente-; y por último, **«WipeOut»**, otra competición de vehículos ambientada en el siglo XXI, que ofrece diversas opciones y modos de juego.

Así que, como podéis ver, al Link Cable de Sony PlayStation no le van a faltar juegos.



Demolish'em Derby


Krazy Ivan


Assault Rigs



Demolish'em Derby

Ecos de la cuarta dimensión

Saludos un nuevo mes a todos los jugones de pro, y esta vez con mucho, mucho calor. Ya lo sé, todos estáis esperando la llegada de nuevos formatos que os saquen de la atonía actual, así como de un buen número de cartuchos para esos alicaídos 16 bits que sirvan para entretener la espera. Pero paciencia, que en pocos meses podremos cantar victoria.

*Por ejemplo, el mismo **1 de septiembre** veremos en nuestras tiendas favoritas **las primeras unidades del modelo Goldstar de 3DO**, una consola que está dando bastante que hablar en los últimos tiempos. Su aclamada **tecnología M2 promete dar nuevos aires de futuro y de grandeza** a una consola que ya puede reivindicar por derecho propio, y por antigüedad en el mercado internacional, un puesto de honor entre los grandes. Aún no sabemos si este nuevo artilugio irá incorporado de serie a la consola o bien se venderá por separado, ni si veremos algún día en nuestro país el modelo 3DO de Panasonic. Pero lo que sí podemos adelantaros es que en estos momentos **ya hay 6 compañías de relumbrón programando juegos para la nueva tecnología**, aunque fuentes de The 3DO Company no nos han querido revelar sus nombres por el momento.*

*Cambiando de tercio, está visto que en la industria del videojuego no puede llover siempre al gusto de todos. Y es que la célebre **Cyberdreams** (autora del espeluznante «Dark Seed» de ordenadores y Amiga CD32) **nos ofreció una de cal y otra de arena en la reciente feria de Los Angeles**. Por una parte nos dio a conocer el próximo lanzamiento (lo de próximo puede que no sea más que un decir) de **la segunda parte de «Dark Seed» para PlayStation**, pero por otra nos comunicó **el cierre de su oficina europea**, que no ha podido resistir el parsimonioso ritmo de lanzamientos de su central norteamericana.*

*En cambio, la maquinaria **«Theme Park»** no se detiene, y ahora pretende **dar el salto a Saturn de la mano de Bullfrog**, con ingredientes tan espectaculares como la asombrosa intro que causó furor en la versión PC CD Rom o las secuencias de utilización de algunas atracciones del parque en cuestión. Este juego saldrá **allá por el mes de octubre**.*

*Y como el que no se consuela es porque no quiere, sabed que las dos consolas más olvidadas del mercado, **Amiga CD32 y Turbografx**, siguen acogiendo juegos en sus circuitos: para la primera hemos podido disfrutar de **«Syndicate»**, mientras que en la segunda los nipones juegan ya a **«Xanadu 2»**, **«Lenniblaster»** y **«Asuka 120%»**. Toda una hazaña, a la que se suma **NEC FX con su flamante «Return to Zork»**. ¡Aquí hay sitio para todos!*

Por JC Kid.




¡Acción Strike!
JUNGLE STRIKE
THE SEQUEL TO DESERT STRIKE
• ¡Strike más grande! Participa en nueve campañas multimisión.
• ¡Strike más duro! Los malos son muchos más resitentes, con mejoras en su inteligencia artificial.
• ¡Strike más fuerte! Domina cuatro nuevos vehículos de ataque.
• ¡Vuelve Strike! Explora en 5 terrenos diferentes: oscuridad, ciudad, nieve, niebla, selva y rios.
DISTRIBUIDO POR
ELECTRONIC ARTS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
• Software ©1995, Electronic Arts. • Desert Strike y Jungle Strike son marcas de Electronic Arts. • Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts. • Super Nintendo Entertainment System es una marca de Nintendo Co., Ltd. • Nintendo es una marca registrada de Nintendo Co., Ltd. • Visite Electronic Arts en la Red en http://www.ea.com/
Moratín, 52, 4º dcha, 28014 Madrid. TEL: 91/429 38 35 FAX: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO ATENCION AL USUARIO: 91/429 11 61

Los primeros juegos para la tecnología M2 de 3DO y las primeras imágenes de Virtua Fighter 3

El que se duerma en los laureles va listo. Cuando todavía se está planteando la batalla entre las nuevas máquinas de 32 bit, ya hay dos compañías que se están desmarcando del resto de sus competidores. Por un lado, The 3DO Company nos muestra en imágenes las impresionantes capacidades técnicas de su nueva tecnología M2. Y mientras, Sega ya tiene en marcha la increíble culminación de su más famosa saga: «Virtua Fighter 3».

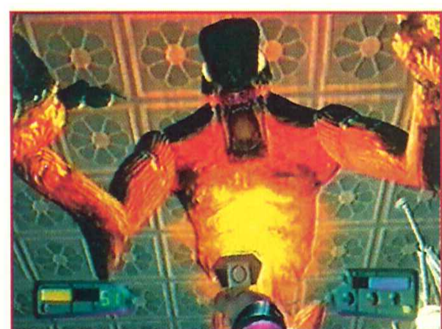


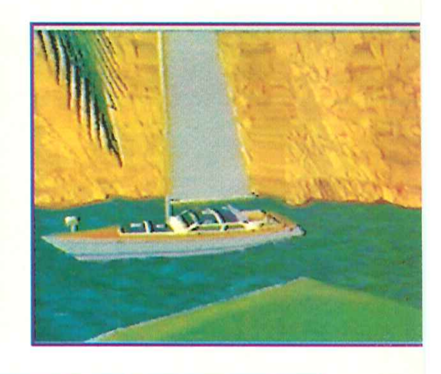
El mes pasado, en la sección HItech, ya os dimos buena cuenta de ello. **La nueva tecnología M2 de 3DO ya es toda una realidad.** Pero en 3DO no han querido conformarse con soltar una sarta de cifras y esperar acontecimientos. Esta vez su estrategia de marketing pasa por **mostrar a todo el mundo en imágenes las verdaderas posibilidades de esta tecnología.** Una atrevida apuesta que sólo parece posible cuando se está muy seguro de las propias fuerzas. Claro, que echando un vistazo a estas imágenes no hay duda de que 3DO tiene algo grande entre manos, y de ahí el radiante optimismo de los altos cargos de la compañía.

Hace unos días era difícil digerir sentencias de la magnitud de **"1.000.000 de polígonos por segundo"** o **"de 7 a 10 veces más capacidad que las actuales máquinas de la nueva generación"**; una vez visto el vídeo con las imágenes de esta tecnología, ya no. Tened por seguro que lo que veis en estas pantallas **supera con creces todo lo visto hasta el momento en cuanto a videojuegos** de todo tipo se refiere, incluidas las máquinas recreativas. Ahora bien, de momento **se trata de imágenes generadas en estaciones de trabajo**, que 3DO asegura podrán verse en una futura máquina con la tecnología M2 en su interior. Es más, **es la propia tecnología M2 la que ha fabricado este sueño.** Después entrarán otros factores, como la capacidad de desarrollo de los programadores, los costes de producción, etc.

Aun así, 3DO ha confirmado que **ya tiene a varias**

Parte de la "demo" que ofreció The 3DO Company corresponde a la simulación de un juego al estilo «Doom», aunque con una calidad gráfica asombrosa. En estas imágenes se pueden ver increíbles efectos de "morphing" y otras virguerías gráficas.









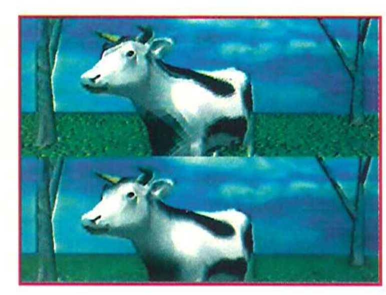








Si realmente llegan a convertir este simulador de coches en un videojuego, se convertirá en una auténtica revolución.



En imágenes como ésta se puede apreciar la enorme diferencia de calidad que presenta M2 (abajo) respecto a los demás.

compañías trabajando en los juegos que estrenarán este invento, y aunque no ha dado nombres, asegura que se trata de las firmas más importantes del sector. De hecho, el lanzamiento "manufacturado" de M2 depende ahora tan solo de la conclusión de los juegos que se encuentran en pleno proceso de realización. Eso sí, hasta este momento The 3DO Company no ha sido capaz de confirmar **si será sólo un actualizador para los 3DO, una máquina independiente o ambas cosas.**

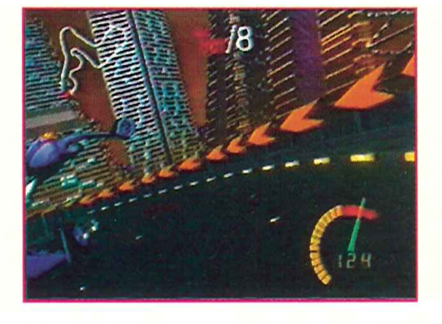
Bob Faber, relaciones públicas de 3DO en Europa, nos aseguró que la compañía **en ningún momento ha especulado con la posibilidad de olvidarse de los actuales usuarios de 3DO.** Lo que sí es seguro es que si de verdad son capaces de alcanzar los niveles de calidad que muestran estas secuencias, pueden dejar empequeñecido a más de un sistema. De momento, como diría el propio **Trip Hawkins**, presidente de The 3DO Company, "ahí queda eso".

La tecnología M2 de 3DO ya no es sólo un sueño, es toda una realidad. Estas imágenes no son más que un avance de lo que puede dar de sí.



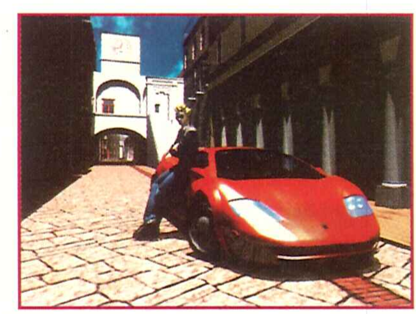














Virtua Fighter 3, AM2 roza la perfección



Akira ya no será el de antes, pero su aspecto no distará mucho de la realidad. Así será la asombrosa magia de «V.F.3».

Desde hace tiempo se rumoreaba que **AM 2 se traía algo entre manos,** pero hasta ahora se habían mantenido en un hermetismo total. Ahora, por fin, la sorpresa ha sido desvelada. Estas que veis aquí son **las primeras imágenes de «Virtua Fighter 3»,** la nueva entrega de la famosa saga de lucha de Sega, que en un futuro reinará en los salones recreativos. Esta secuencia corresponde a una "demo" realizada en una estación de trabajo, aunque AM 2 asegura que el resultado final será idéntico.

Pese a que Sega todavía no lo ha confirmado, todo parece apuntar a que **la placa que finalmente albergará este juego será el tan manido Model 3,** un nuevo y potente hardware que vendrá a sustituir al exitoso y prolífico Model 2, cuyo último representante es el sensacional «Sega Rally». Dentro de este Model 3 **podrían ir incorporados varios chips PowerPC**, entre otras innovaciones técnicas.

Sin embargo, sí es seguro que la firma **Martin Marietta Corp.**, al igual que ocurrió con «Desert Tank», **está trabajando junto a AM 2 en la realización del juego.** Y como bien sabréis, esta compañía está considerada **líder en la aplicación y tratamiento de texturas sobre polígonos.**

Desde luego, todos los recursos parecen pocos para conseguir unas imágenes de tal calidad. Por este mes, nada más. Un saludo de M.A.D.

el BUZÓN de los GAME MASTERS

Saludos cordiales a todos los lectores. ¿Cómo va todo? Espero que bien. Bueno, me dejo de rollos y voy a lo mío.

¿Qué tal, amigo Daniel Oñate? En primer lugar, **muchas gracias por tu siempre estimable información,** y pese a que la mayoría de los datos ya estaban en mi poder un poco antes de llegar tu carta, la dirección de Internet que me envías es todo un hallazgo, y lo del cambio de nombre en Europa para la PlayStation me sorprende, aunque dudo mucho que al final se lleve a cabo. En cuanto a tus preguntas, supongo que serán más para satisfacer tu curiosidad que por verdadero interés, pero voy a complacerte. **Sobre Saturn** se dijeron muchas cosas antes de su salida al mercado, **como lo del chip SH 3 y el Alpha Channel.** En las características técnicas definitivas de la máquina no se ha reflejado ninguno de estos elementos, y en diversos destripes realizados por especialistas tampoco se ha nombrado nada de esto, aunque **Saturn sí está capacitada para realizar diversos efectos de transparencias.** Y en cuanto al **sistema TXE MultiSystem** del que hablé hace un año aproximadamente, sólo te puedo decir que **ha caído en el completo olvido,** tal vez porque la compañía oriental MSU decidió abandonar el proyecto ante la avalancha de soportes de compañías mucho más poderosas. No ha sido la primera vez ni será la última que sucede una cosa parecida. Hasta otra.

Encantado de conocerte, Juan Jiménez Mora, de Barcelona. Creo que has sido un poco precipitado al emitir tus juicios sobre SegaSaturn. **«Gale Racer» es sin duda uno de los peores, sino el peor, juegos** que ha lanzado Sega para su máquina hasta el momento, y obviamente no es un buen punto de referencia. No creo que dijeras lo mismo **si echaras unas partidas a «Virtua Fighter», «Daytona», «Panzer Dragoon» o «Victory Goal».** De todos modos, te recomiendo que **no tengas prisa por adquirir uno u otro soporte.** No se van a acabar, y es mejor que tengas información suficiente antes de decidirte por uno en concreto. Un saludo.

Muy interesantes tus preguntas, amigo Luis "el pecho" de Chipiona. **El actual modelo de 3DO no está preparado para competir con PlayStation o Saturn en cuanto al manejo de formas con mapeados de texturas.** Su procesador ARM 60 a 12,5 MHz es insuficiente para realizar complicadas operaciones geométricas. Por eso, en juegos como «Road Rash» **utiliza sprites con efectos de scaling en vez de polígonos.** El M2 de 3DO que saldrá a finales de año sí podrá realizar todo tipo de operaciones con formas geométricas. Por otro lado, **ten por seguro que PlayStation no contará con un adaptador MPEG para Video CD.** Sony recientemente ha anunciado un nuevo modelo standard para el vídeo digital, **el HDCD (CD de alta definición).** Además, el sistema MDEC para vídeo que contiene PlayStation ya ha demostrado que tiene capacidad suficiente para trabajar con imágenes, **como en la impresionante intro de «Kileak the Blood».** En cambio, Saturn sí contará con su correspondiente adaptador MPEG.

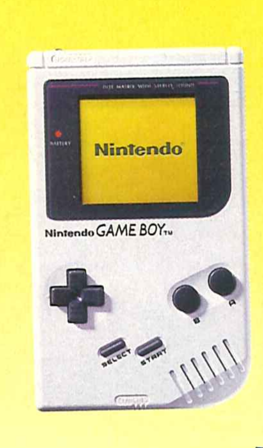
Bien, amigos, me despido hasta el mes que viene. Escribidme a:

Game Masters Hobby Consolas C/de Los Ciruelos Nº4
San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid)

¡¡PILLA EL MEJOR PRECIO!!













~~ANTES 9.990~~

¡¡ AHORA 8.990 PTS !!

GAMEBOY™ *special edition*



¡¡ DISFRUTA A TOPE DE TUS CLASICOS !!



¡¡ MARIO CLASSICS 4.990 PTS !!





Y si no tienes un Centro Mail próximo ¡Haz tu pedido por teléfono!



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 H.

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A DOMICILIO



POR SOLO 500 PTAS.

- PLAZO DE ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO **300 PTAS.**

TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

. . . o utiliza el cupón de pedido

Rellena y envía este cupón a:
Mall VxC. Sta. M de la Cabeza, 1. 28045 Madrid.

CUPON DE PEDIDO:

NOMBRE: _ _ _ _ _ _ _ APELLIDOS: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

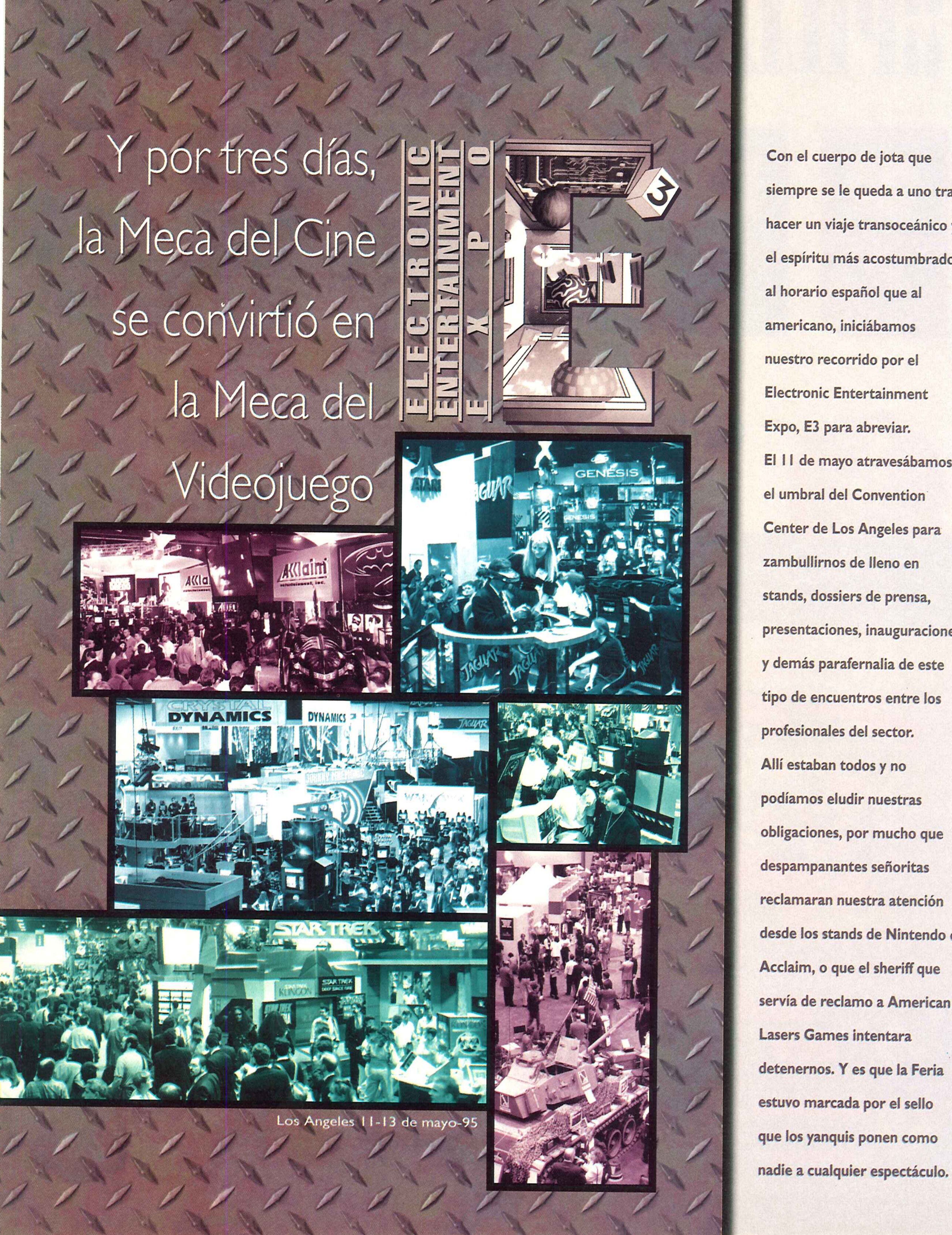
DIRECCION: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ CIUDAD: _ _ _ _ _ _ _

PROVINCIA: _ _ _ _ _ _ _ _ COD. POSTAL: _ _ _ _ TELEFONO: _ _ _ _ _ _

ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO: ☐ ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO: ☐

☐ GAMEBOY ROJO	8.990 Pts
☐ GAMEBOY TRANSPARENTE	8.990 Pts
☐ GAMEBOY AMARILLO	8.990 Pts
☐ GAMEBOY NEGRO	8.990 Pts
☐ GAMEBOY VERDE	8.990 Pts
☐ GAMEBOY BLANCO	8.990 Pts
☐ SUPER MARIO KART	4.990 Pts
☐ MARIO PAINT	4.990 Pts
GASTOS DE ENVIO	Pts
TOTAL	Pts

Y por tres días, la Meca del Cine se convirtió en la Meca del Videojuego



Los Angeles 11-13 de mayo-95

Con el cuerpo de jota que siempre se le queda a uno tras hacer un viaje transoceánico y el espíritu más acostumbrado al horario español que al americano, iniciábamos nuestro recorrido por el Electronic Entertainment Expo, E3 para abreviar. El 11 de mayo atravesábamos el umbral del Convention Center de Los Angeles para zambullirnos de lleno en stands, dossiers de prensa, presentaciones, inauguraciones y demás parafernalia de este tipo de encuentros entre los profesionales del sector. Allí estaban todos y no podíamos eludir nuestras obligaciones, por mucho que despampanantes señoritas reclamaran nuestra atención desde los stands de Nintendo o Acclaim, o que el sheriff que servía de reclamo a American Lasers Games intentara detenernos. Y es que la Feria estuvo marcada por el sello que los yanquis ponen como nadie a cualquier espectáculo.



Donkey Kong Country 2 (SN)

Donkey Kong Country 2 (SN)

nintendo

Donkey es de nuevo el rey de los 16 bits

Si os gustó «Donkey Kong Country», si pensabais que Nintendo ya no podía superarse en sus 16 bits, si creíais que era imposible repetir la hazaña... entonces teníais que haber estado en el E3 para ver lo que vimos nosotros: **«Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest».** Pese a lo que puede parecer al ver las imágenes, el juego no estará listo para salir al mercado **hasta noviembre,** pero el avance ha sido de lo más jugoso.

Nintendo y Rare repetirán alianza, de nuevo **con la técnica ACM como principal soporte de los gráficos**, pero potenciada para conseguir mejores efectos 3D y un colorido más vivo. En lo que respecta a su mecánica de juego, será muy similar a su aclamado antecesor. Pero como este cartucho pretende rizar el rizo, tendrá con una buena ración de novedades.

El punto de partida será el galeón de King K.Rool y **el secuestro de Donkey el leimotiv de la aventura**, con lo que inevitablemente habrá cambios en la pareja estrella. Así, Diddy contará con **el apoyo de Dixie, una guapa monita** que recogerá su cabello en una coleta, con la que realizará ataques especiales. También se han buscado sustitutos para los animales que tan amablemente ayudaban a los protagonistas en la primera parte, **entre ellos una araña y una serpiente.**

Donkey Kong Country 2 (SN)

Donkey Kong Country 2 (SN)

Donkey Kong Country 2 (SN)

Nintendo aprovechó el E3 para presentar oficialmente uno de sus secretos mejor guardados: ***Ultra 64.*** *Máquina que, por desgracia,* ***retrasa hasta abril su aparición en el mercado europeo.*** *Detrás de su hardware están Nintendo, Rambus, Silicon Graphics, Williams, Alias, MultiGen y Sotfware Creations. Acclaim anuncia* ***«Turok»****, Gametek* ***«Robotech»****, Mindscape* ***«Monster Dunk»****, Sierra* ***«Red Baron»****, Spectrum Holobyte* ***«Top Gun»*** *y Williams una nueva versión de* ***«Doom»****.*

y además...

Asteroids/Missile Command (GB)

Earthbound (SN)

Galaga/Galaxian (GB)

Si bien el otro gran bombazo que Nintendo presentó en la Feria de Los Angeles fue ***«Killer Instinct»****, no sólo de renderizaciones viven los 16 bits. Y como en Nintendo lo saben de sobra, otra de las novedades que ha presentado* ***para SNES*** *es un juego de rol de lo más curioso. Se llama* ***«Earthbound»*** *y es la traducción de un juego japonés de nombre «Mother 2».* ***Se trata de rol puro,*** *está protagonizado por un grupo de jóvenes escolares y combina humor, aventura y ciencia ficción.*

En lo que respecta a ***Game Boy y Super Game Boy,*** *Nintendo ha rescatado del baúl de los recuerdos viejas "joyas" y* ***ha presentado la línea "Arcade Series":*** *dos juegos en un solo cartucho y por partida cuádruple. Son* ***«Defender/Joust», «Asteroids/Missile Command», «Galaga/Galaxian» y «Centipede/Millipede».*** *Estarán disponibles después del verano.*

Centipede/ Millipede (GB)

Asteroids/MIssile Command (GB)

y además...

Las conversiones que Capcom ha realizado de sus propias recreativas no se limitan a la saga «DarkStalkers» o la archiconocida «Street Fighter». La línea de trabajo continúa con ***«D&D Tower of Doom» y «X-Men: Children of the Atom».*** *Ambos juegos serán totalmente fieles al original y estarán* ***destinados a PlayStation y Saturn.*** *En lo que respecta a sus fechas de salida, el primero estará preparado* ***el próximo otoño,*** *mientras que "los chicos X" llegarán* ***en noviembre*** *a Saturn y* ***en febrero*** *a PSX.*

Mención aparte merece ***«Fox Hunt»****, que saldrá* ***en noviembre para PSX y Saturn.*** *Se trata de una aventura interactiva realizada entre* ***Capcom, 3Vision y EPI,*** *con Timothy Bottoms, George Lazenby y la* ***aparición especial de Rob Lowe.***


D&D Tower of Doom (Saturn, PS-X)

Fox Hunt (Saturn, PSX)

X-Men:Children Of the Atom (Saturn,


DarkStalkers (PSX)



Capcom ha apostado fuerte en el E3 por un género que conoce en profundidad, **la lucha**. Y lo ha hecho con las adaptaciones de dos de sus recreativas, **la saga «DarkStalkers»,** aunque los soportes a los que se destinarán los juegos serán diferentes.

Por un lado, **«DarkStalkers: The Night Warriors»** aparecerá únicamente **en PlayStation** en una conversión idéntica al juego original, incluyendo todos los personajes y sus habilidades. Y por el otro, **Saturn será el soporte elegido** para la conversión de **«Night Warriors: DarkStalkers Revenge»**. De nuevo os vais a encontrar con un juego calcado al original, en el que no faltará ninguno de los elementos que han contribuido a su éxito en recreativa.


DarStalkers (PSX)

virgin

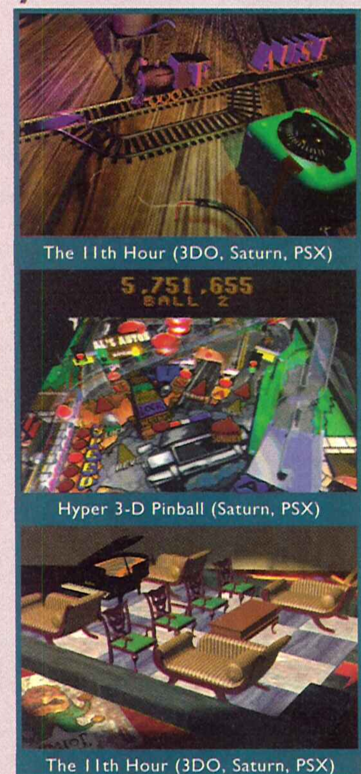
Virgin suma puntos con Cool Spot

Virgin ha recuperado a uno de sus personajes más versátiles, **Cool Spot,** y ha aprovechado la Feria de Los Angeles para presentarlo de nuevo en sociedad. Y teniendo en cuenta el argumento del juego, lo cierto es que no podía haber encontrado un marco más apropiado para dar a conocer su **«SPOT Goes to Hollywood»,** en el que la mascota de 7-Up nos invitará a vivir una auténtica


SPOT Goes To Hollywood (SN, MD, 32X, Saturn, PSX)


SPOT Goes To Hollywood (SN, MD, 32X, Saturn, PSX)

y además...


The 11th Hour (3DO, Saturn, PSX)

Hyper 3-D Pinball (Saturn, PSX)

The 11th Hour (3DO, Saturn, PSX)

Si algo ha quedado claro en este E3 es que ***Virgin apuesta fuerte por los nuevos soportes.*** *La gran mayoría de los títulos que esta compañía ha presentado en Los Angeles* ***están destinados a PlayStation, Saturn o 3DO.***

Uno de los juegos más llamativos y que compartirán las tres consolas citadas es la secuela de ese clásico de PC llamado «The 7th Guest». Se trata de ***«The 11th Hour»****, un juego auténticamente terrorífico que está programando* ***Trilobyte*** *y que estará terminado para finales de este año. La aventura continuará en la mansión de Henry Stauff, pero lo más llamativo de este juego es que* ***por primera vez se utilizará full-motion video a toda pantalla,*** *actualizando todos los pixels cuadro a cuadro.*

Pero no sólo de experiencias terroríficas viven los jugadores, y Virgin lo sabe. Por eso, los simuladores de vuelo estarán representados por ***«Agile Warrior: FX-111X» para PSX,*** *y la acción llevada hasta sus últimas consecuencias en* ***«Monstrous***



SPOT Goes To Hollywood (SN, MD, 32X, Saturn, PSX)



SPOT Goes To Hollywood (SN, MD, 32X, Saturn, PSX)



SPOT Goes To Hollywood (SN, MD, 32X, Saturn, PSX)

aventura de cine.

Virgin se ha decantado por **Super Nintendo, Mega Drive, MD 32X, PlayStation y Saturn** como los soportes ideales para que Cool Spot deambule a través de los decorados **de películas tan conocidas como "Indiana Jones", "Star Wars", "Drácula", "Alien", "Jurassic Park" o "Frankenstein".** Todas las versiones tendrán un planteamiento muy similar, en el cual Spot podrá desplazarse libremente por cada nivel investigando a fondo cada rincón del mismo, **enfrentándose a sus enemigos y desentrañando problemas de lógica.**

Sin embargo, también será inevitable encontrar algunas diferencias en función del soporte. Para que os hagáis una idea, las versiones para PSX y Saturn están siendo programados por **Virgin Studios** y serán **dos juegos totalmente renderizados, compuestos por 40 niveles.** Del resto de las versiones, compuestas por **24 niveles**, se está encargando la compañía **Eurocom**, y os podemos adelantar que se está empleando **3D Studio, Animation Master y estaciones de trabajo de Silicon Graphics.**

De cualquier manera, y por lo que hemos podido ver en la Feria de Los Angeles, la próxima aparición de Cool Spot supondrá todo un exitazo para Virgin en cualquiera de sus formatos.

*City» para ese mismo soporte. También el **PSX**, pero esta vez en compañía de la **Saturn**, recibirá un espectacular pinball en 3D, **«Hyper 3-D Pinball»**. Y en cuanto al catálogo de juegos que Virgin tiene previsto **para 3DO**, tampoco tiene desperdicio alguno. Id anotando sus nombres: **«Creature Shock»**, **«Lost Eden»** y **«Digital Dreamware»**.*



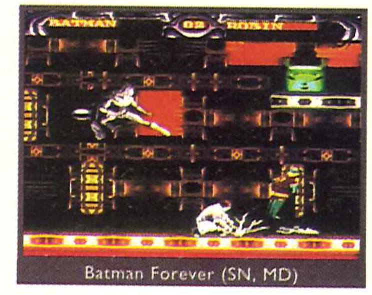
Agile Warrior: FX-111X (PSX)

Hyper 3-D Pinball (Saturn, PSX)

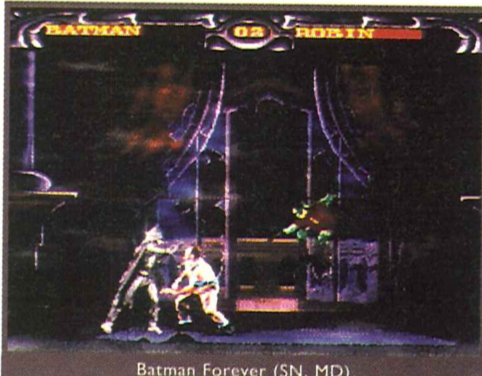
Monstrous City (PSX)



Batman Forever (SN, MD)



Batman Forever (SN, MD)



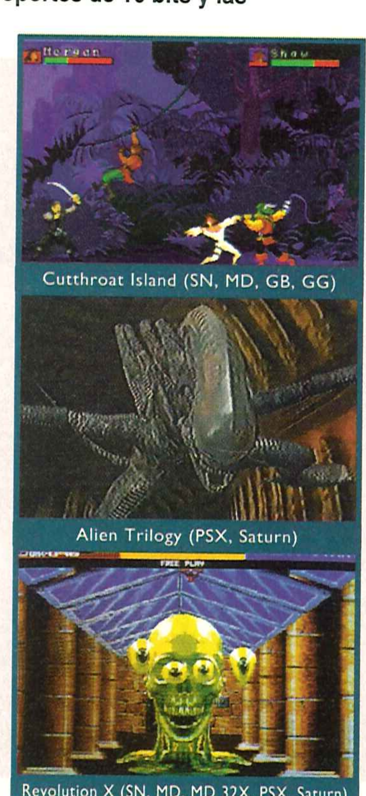
Batman Forever (SN, MD)



acclaim continuará apostando fuerte por el cine con el lanzamiento de **«Batman Forever»**. El juego saldrá **en septiembre para los soportes de 16 bits y las portátiles de Sega y Nintendo**, mientras que **PlayStation, Saturn y MD 32X** tendrán que esperar **hasta el año que viene** para ver al hombre murciélago rondar sus circuitos.

Acclaim ha puesto toda su tecnología punta al servicio de este juego. Lo más llamativo es que **los personajes aparecerán totalmente digitalizados** gracias al empleo de la **técnica Blue Screen.** Además veréis renderizaciones, así como escenarios con elementos interactivos. Por si esto fuera poco, **Batman podrá contar con la ayuda de Robin** a lo largo de los **60 niveles** del juego.

Pero no creáis que «Batman Forever» será un simple "beat'em up" con aires plataformeros. También contará con una **opción de "one versus one"** para que podáis luchar a gusto.



Cutthroat Island (SN, MD, GB, GG)

Alien Trilogy (PSX, Saturn)

Revolution X (SN, MD, MD 32X, PSX, Saturn)

y además...

*Batman no estará solo en la fiesta de lanzamientos que tienen preparados los chicos de Acclaim para este año. A él se unirá el Hombre-Araña a finales de año con **«Venom Spider-Man: Separation Anxiety»**. Gráficos renderizados para la revancha de Venom **en Super Nintendo, Mega Drive y MD 32X.***

*Pero si lo queréis es destruir el llamado New order Nation, lo vuestro será **«Revolution X»**, la versión de la recreativa para los **16 bits de Sega y Nintendo, MD 32X, PlayStation y Saturn.** Si preferís buscar tesoros, **«Cutthroat Island»** os dará la oportunidad **en Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy y Game Gear.** Y no nos olvidamos de esa maravilla que será **«Alien Trilogy"» para PSX y Saturn.** Ripley en una completa aventura que engloba sus tres películas.*

y además...

Ocean ha dejado constancia en Los Angeles de su lado salvaje, con la presentación de un cartucho de lucha que romperá esquemas a partir del próximo verano. Se trata de ***«Lobo», un "one versus one" para Super Nintendo y Mega Drive,*** *con el que Ocean pretende dar un nuevo "look" a este género de juegos.*

Y ***en plan "'Lemmings"*** *llegará a* ***MD, SN, 32X, PSX, Virtual Boy y Saturn,*** *aproximadamente a finales de año, una maravilla de la estrategia llamada* ***«Worms».***

Lobo (SN, MD)

Worms (SN, MD, MD 32X, PSX, Virtual Boy, Saturn)

ocean

Ocean ha utilizado Los Angeles como rampa de lanzamiento para uno de sus proyectos más ambiciosos: la adaptación del nuevo filme **de Kevin Costner, «Waterworld».** De este modo, el enfrentamiento que mantendrán en la pantalla grande Costner y Dennis Hopper se reproducirá **en Super Nes, Mega Drive, Virtual Boy, Saturn y Jaguar a finales de este año.**

El océano será el mejor escenario

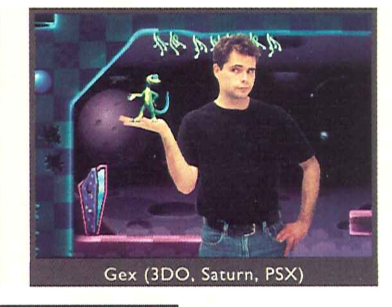
«Waterworld» se está programando siguiendo al dedillo el guión de la película, o sea una odisea semi acuática en la que peligra el destino del planeta. Para ello **se ha creado un océano virtual muy dinámico, plagado de texturas** y con unas explosiones súper realistas, todo ello adornado con **numerosos cambios de perspectiva.**

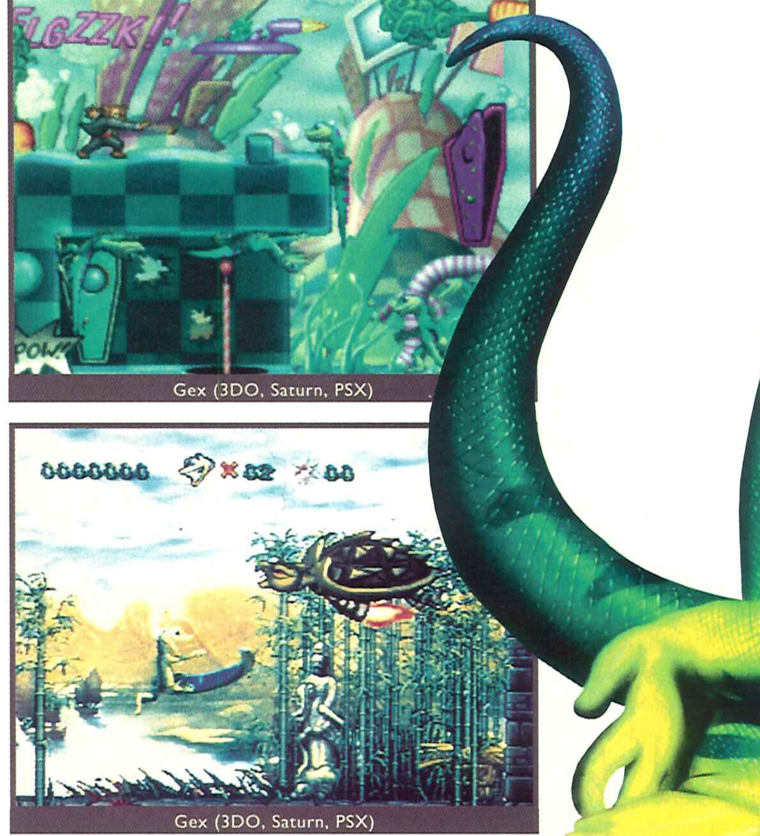
Waterworld (64 bit)

Waterworld (32 bit)

Waterworld (16 bit)


Gex (3DO, Saturn, PSX)


Gex (3DO, Saturn, PSX)



Gex (3DO, Saturn, PSX)

Gex (3DO, Saturn, PSX)



crystal dynamics

Aunque Crystal Dynamics lleva relativamente poco tiempo trabajando en el sector, ha sido una de las compañías que más expectación ha levantado en Los Angeles. Y todo gracias aun personaje singular, original y sorprendente. Nos referimos a **una salamanquesa que da nombre a un espectacular juego para 3DO, «Gex».** Un juego que ya se está preparando para desembarcar **en PlayStation y Saturn a principios del 96.**

Su futuro tiene forma de reptil

A simple vista, «Gex» llama inevitablemente la atención por su **excepcional calidad gráfica**, sobre todo en los niveles de scroll parallax y en la planta que tiene el protagonista. Y es que Crystal Dynamics ha creado **una salamanquesa en 3D con unos 450 cuadros de animación**, a partir de las estaciones de trabajo de Silicon Graphics. El resultado es que **Gex puede realizar las más diversas acciones y tiene en su cola su principal defensa**. Además, para no descuidar ningún detalle, el actor **Dana Gould le ha "cedido" la voz** (debéis saber que Gould es un cómico de la H.B.O. muy conocido en U.S.A,.y que esta cadena norteamericana de televisión por cable tiene el 10% de Crystal Dynamics).

Pero no sólo por esto el increíble Gex está destinado a ocupar un lugar de honor en el mundo de los videojuegos. El juego está

concebido **a lo largo de 28 fases** (incluyendo las 8 que se desarrollan en el Planeta X), cuenta con **múltiples referencias a conocidas películas y series televisivas**, y con un enemigo de armas tomar personalizado en **el villano Rex**. En definitiva, una serie de factores que le convertirán en una aventura totalmente imprescindible.

Gex (3DO, Saturn, PSX)

Gex 3DO, Staurn, PSX)

y además...



Blazing Dragon (Saturn, PSX)

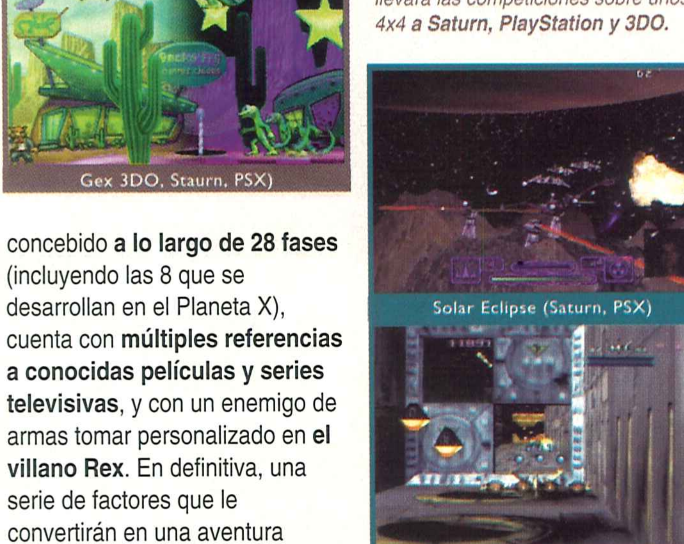
Off-world Interceptor (3DO, Saturn, PSX)

Off-world Interceptor (3DO, Saturn, PSX)

*Y ahora tomad buena nota de estos juegos que Crystal Dynamics lanzará **el próximo otoño**. **«Blazing Dragon» es la última locura de Terry Guilliam** (miembro de Monty Python). Guilliam ha creado una divertida aventura ambientada en la época del rey Arturo, que Crystal Dynamics está programando **para Saturn y PlayStation**. A estos dos dos soportes también estará destinado **«Blood Omen: Legency of Kain»**, una aventura gótica con vampiros de por medio y con gráficos en 3D.*

*«**Solar Eclipse**» es un simulador de combate espacial con la presencia de la actriz Claudia Christian y más de 20 niveles para conquistar la Galaxia. Este juego es algo así como la primera parte de un éxito de esta compañía **para 3DO, «Total Eclipse»**, que también aparecerá **para PlayStation.***

*Por último, **«Off-world Interceptor»** llevará las competiciones sobre unos 4x4 a **Saturn, PlayStation y 3DO.***



Solar Eclipse (Saturn, PSX)

Total Eclipse (3DO, PSX)



Casper (MD 32X, Saturn, 3DO, PSX)



Casper (MD 32X, Saturn, 3DO, PSX)

Interplay

Fantasmas de última generación



Casper (MD 32X, Saturn, 3DO, PSX)

Con **«Casper»**, la compañía Interplay apuesta sobre seguro. Se trata de un juego **basado en el último filme de Amblin Entertainment y Universal Pictures,** que convertirá a los jugadores en el popular fantasma con el fin de encontrar las piezas de Lazarus Machine que están desperdigadas por Whipstaff Manor. **Desternillantes animaciones en 3D,** habilidades propias de los espectros como atravesar paredes y **más de 20 puzzles a resolver** son algunos de sus ingredientes. Interplay lanzará este juego **para MD 32X, 3DO, Saturn y PlayStation a final de año.**



Blackhawk (MD 32X)

Cyberia (3DO, Saturn, PSX)

y además...

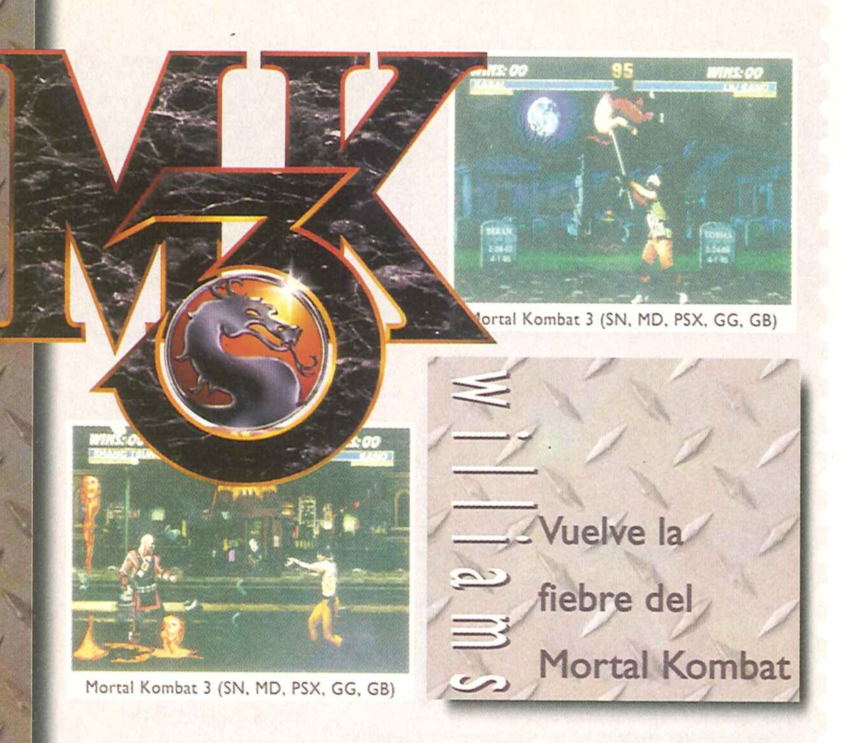
*Interplay lanzará al mercado **a finales de año** una extensa avalancha de títulos para los nuevos soportes. Entre los más llamativos se encuentra **«Descent» para PSX**, un arcade ambientado en la Luna que permitirá al jugador desplazarse en cualquier dirección. **A PSX, Saturn y 3DO estará destinado «Cyberia»**, un arcade hiper-realista con 11 niveles de juego. Y cambiando de tercio, **«Blackhawk»**, una mezcla de estrategia y acción **para MD 32X**, y **«Kingdon: The Far Reaches»**, una odisea épica entre el bien y el mal para el formato **3DO**.*



Descent (PSX)



Kingdom: The Far Reaches (3DO)


Mortal Kombat 3 (SN, MD, PSX, GG, GB)

Mortal Kombat 3 (SN, MD, PSX, GG, GB)

Williams
Vuelve la fiebre del Mortal Kombat

Williams, por primera vez, se ha hecho con la licencia para consolas domésticas de una recreativa de Midway. **«Mortal Kombat 3» para PlayStation, Super NES, MD, Game Gear y Game Boy** continuará la estela de sus ilustres antecesores, e incluso incrementará la línea de misterio, secretos y sorpresas **en 11 escenarios** totalmente renderizados.

El **13 de octubre** del presente año (será el "Mortal Friday") ha sido la fecha elegida para dar el pistoletazo de salida al juego, e incluso se ha preparado una gira por U.S.A. para promocionarlo: **"Mortal Kombat - The Live Tour".**


Mortal Kombat 3 (SN, MD, PSX, GG, GB)

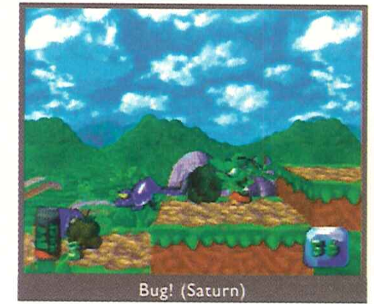
y además...

*Cuando nos habíamos hecho a la idea de que nuestros ojos jamás verían **«Doom» en la Super,** Williams Entertainment anunció que, efectivamente, habrá «Doom» para los 16 bits de Nintendo. Ya sabéis que el proyecto inicial estaba destinado a Ultra 64, englobando las dos partes del **juego original de Id Sotfware** que han aparecido para PC. Pues bien, Williams se ha replanteado el tema, y ya está programando la versión para el Cerebro de la bestia.*

*Dicha versión, que **saldrá la venta en el mes de septiembre,** contará con el **chip FX2, gráficos en 3D,** y con **22 niveles de juego** con perspectiva en primera persona. Tampoco faltarán los monstruos, el amplio repertorio de armas y todos los secretos que ocultaba «Doom» en PC.*


Doom (SN)

Doom (SN)


Bug! (Saturn)


Bug! (Saturn)


Bug! (Saturn)

La brillantez de los escenarios y la tridimensionalidad que reina durante toda la aventura quedan bastante explícitos al echar un vistazo a esta pantalla. Además, Sega no ha dejado de lado la originalidad que presidirá el juego

Sega se ha propuesto rizar el rizo con cada nuevo juego **destinado a Saturn**. Y por lo visto con esta aventura, lo está consiguiendo. Lo último que los chicos del puercoespín azul han presentado para Saturn es este **«Bug!»**, un juego tan curioso como su propio título, que llama la atención a simple vista.

Su protagonista es Bug, una especie de chinche o polilla con mucha marcha, que se sentirá entre las plataformas como pez en el agua. Y eso teniendo en cuenta que las de «Bug!» **no serán unas plataformas normales y corrientes,** como corresponde al soporte al que están destinadas.

La aventura a la que se enfrentará el pequeño protagonista será muy extensa. Cada zona estará compuesta por infinidad de niveles, **que estarán marcados por una absoluta**

Sega
Llegará para "chincharnos"


Bug! (Saturn)

Bug! (Saturn)


Bug! (Saturn)

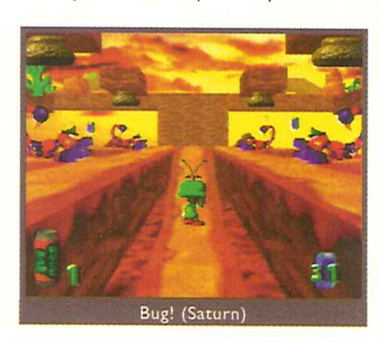

Pinball Arena (Saturn)

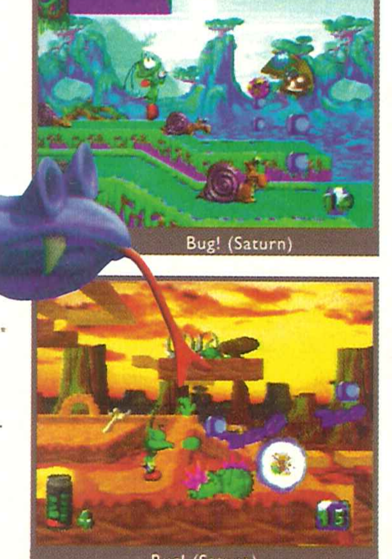
Vectorman (MD)

Real Yumeni Mansion (Saturn)

tridimensionalidad. Bug podrá desplazarse en cualquier dirección, dando la cara (o incluso la espalda) al jugador. Además, **todo el juego está renderizado,** con lo que se ha conseguido **una calidad gráfica absolutamente brillante.** Vamos, que da la sensación de que cualquiera de los personajes van a saltar de la pantalla en cualquier momento.

Pero aparte de lo bonito y bien hecho que está, lo cierto es que Sega tampoco ha descuidado un aspecto tan importante como es **la jugabilidad y la diversión que ofrece al jugador.** De este modo, **a partir de septiembre** os encontraréis con una fascinante aventura, de ésas que se cogen con muchas ganas y que, además, resultan **de lo más original que se ha visto en los últimos tiempos** en cualquier soporte.


Bug! (Saturn)


Bug! (Saturn)

Bug! (Saturn)

y además...

Aunque la oferta de Sega para sus soportes es lo bastante variadita, sin duda la noticia más espectacular y la más deseada por todos es la confirmación de que habrá un ***«Virtua Fighter» para Mega Drive 32X.*** *Los chicos de Sega lo afirmaron en la Feria, dando* ***septiembre*** *como fecha de lanzamiento.*

En lo que respecta a los 16 bits, lo más destacable es ***«Vectorman»,*** *un robot con la misión de salvar al mundo desde la* ***Mega Drive.***

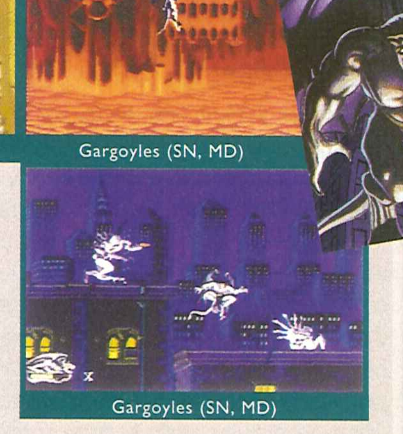
Y por último, un pinball y una de misterio ***para Saturn: «Pinball Arena» y «Real Yumeni Mansion»,*** *dos juegos de última generación.*


Virtua Fighter (MD 32X)

y además...


Pinocchio (SN, MD, 32X)

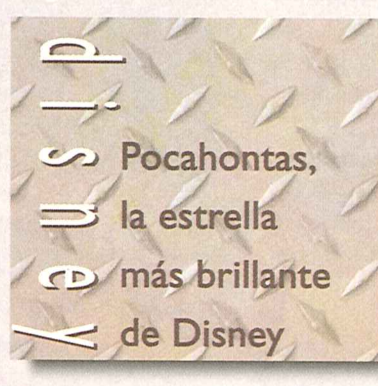
Gargoyles (SN, MD)



Gargoyles (SN, MD)

Entre los próximos proyectos de Disney destacan dos auténticas joyas. ***«Pinocchio»*** *es la adaptación* ***para Super Nintendo, Mega Drive y 32X*** *del popular filme. Un juego básicamente plataformero, que está co-programado con* ***Virgin.*** *Respecto a* ***«Gargoyles»,*** *se trata de un cartucho de 24 megas* ***para Super Nintendo y Mega Drive,*** *que está basado en una premiada serie de Buena Vista Television.*

Y para los amantes de los clásicos Disney, el próximo otoño saldrá a la luz un cartucho protagonizado ***por el pato Donald.*** *Su nombre:* ***«Maui Mallard».***



disney

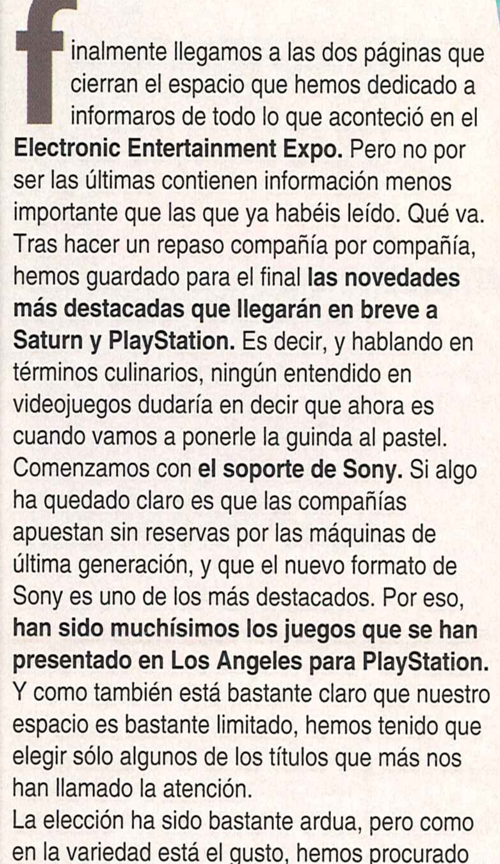
Pocahontas, la estrella más brillante de Disney

El E3 de Los Angeles ha servido para que la división de The Walt Disney Company centrada en la programación de productos de entretenimiento diera a conocer sus primeros frutos. Se trata de **Disney Interactive,** que ya tiene a punto de caramelo **la versión para Super Nintendo y Mega Drive de «Pocahontas».**

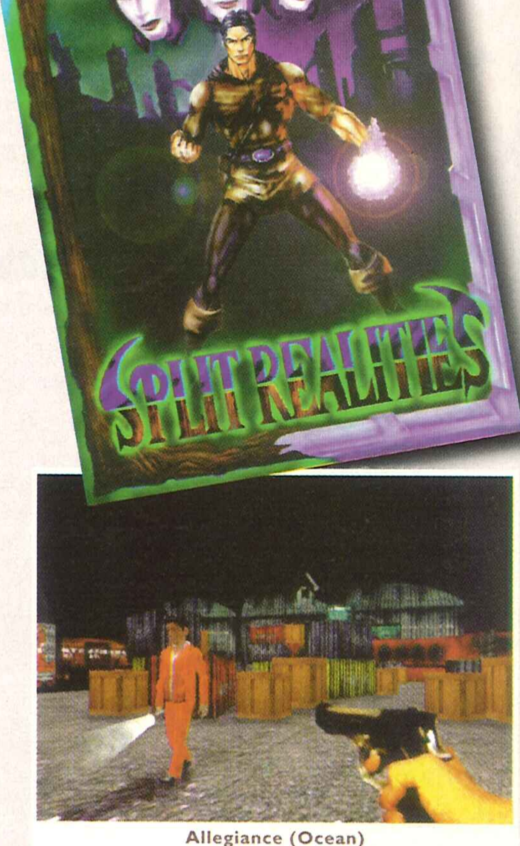
Este título se basa en el que será el trigésimo tercer largometraje de dibujos animados de la factoría Disney y el próximo en estrenarse en nuestro país. En «Pocahontas», que entre otras sorpresas incluirá un nuevo sistema de salvar partidas, el jugador asumirá el papel de una princesa india, con el objetivo de **impedir el enfrentamiento entre los nativos americanos y los colonos británicos.**

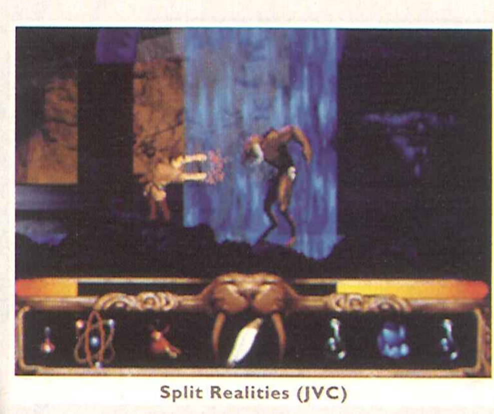
El juego sustituirá los habituales enemigos por la **resolución de enigmas y problemas,** que requerirán que el jugador piense si quiere avanzar por los múltiples mundos que compondrán la aventura. Una aventura que, si se cumple lo previsto, **saldrá a la venta el próximo mes de noviembre.**





Finalmente llegamos a las dos páginas que cierran el espacio que hemos dedicado a informaros de todo lo que aconteció en el **Electronic Entertainment Expo.** Pero no por ser las últimas contienen información menos importante que las que ya habéis leído. Qué va. Tras hacer un repaso compañía por compañía, hemos guardado para el final **las novedades más destacadas que llegarán en breve a Saturn y PlayStation.** Es decir, y hablando en términos culinarios, ningún entendido en videojuegos dudaría en decir que ahora es cuando vamos a ponerle la guinda al pastel. Comenzamos con **el soporte de Sony.** Si algo ha quedado claro es que las compañías apuestan sin reservas por las máquinas de última generación, y que el nuevo formato de Sony es uno de los más destacados. Por eso, **han sido muchísimos los juegos que se han presentado en Los Angeles para PlayStation.** Y como también está bastante claro que nuestro espacio es bastante limitado, hemos tenido que elegir sólo algunos de los títulos que más nos han llamado la atención.
La elección ha sido bastante ardua, pero como en la variedad está el gusto, hemos procurado acercaros **una pequeña muestra de los diversos géneros que llegarán a PlayStation antes de que finalice este año.**



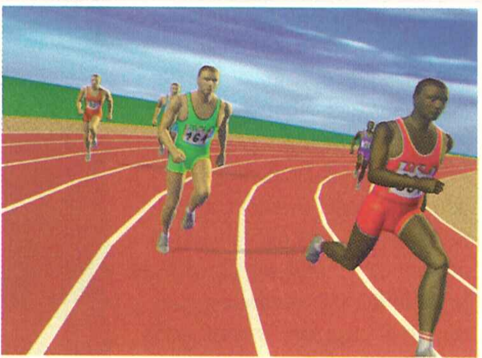


Split Realities (JVC)

La acción girará en torno a dos mundos conectados entre sí y en peligro. Únicamente Solo Axelrod podrá evitar la hecatombe. Para ello se valdrá de su repertorio de golpes especiales y poderes mágicos.

Allegiance (Ocean)

Un argumento de espionaje servirá de punto de partida a este juego de acción y estrategia producido por Team 17. Un mundo en 3D con más de cincuenta tipos de personajes con los que luchar.



3-Decathlon (Virgin)

Hasta ocho jugadores podrán participar a la vez en las diez pruebas que componen esta modalidad deportiva. Un juego que estará marcado por el preciosismo de sus gráficos renderizados.

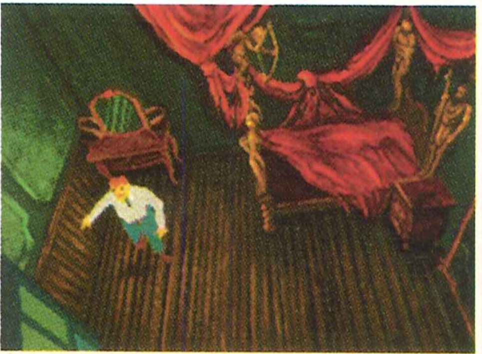


playstation

la calidad es el denominador común

Blades of Rage (Ocean)

Un juego de acción con gráficos en 3D y la posibilidad de emplear varias perspectivas de juego. Un total de 16 misiones especialmente dedicadas a los que gustan de emociones fuertes.



Alone in the Dark 3 (Infogrames)

Edward Carnby tripite aventura, pero se estrena en los nuevos soportes. Esta vez la acción se localizará en un pueblo fantasma del oeste, donde se rueda una película. El misterio y la intriga estarán servidos

Prisioner of Ice (Infogrames)

Versión de un juego de PC, basado en parte en un relato de Lovecraft se y situado en la época nazi pre-2º Guerra Mundial.



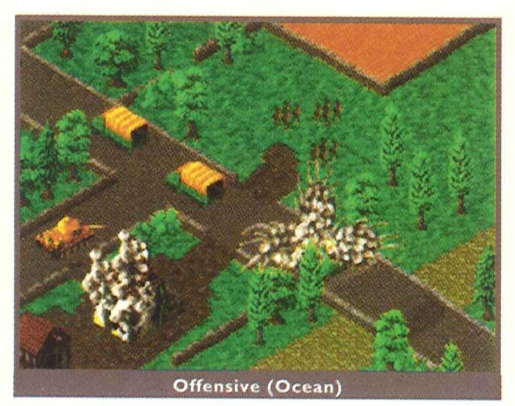
Rollcage (Ocean)

Se tratará de un juego de carreras con gráficos en 3D, varias perspectivas de juego y más de 20 circuitos para que descarguéis adrenalina. Está previsto su lanzamiento para finales de este año.



Deathrace (Ocean)

Un simulador que os trasladará al futuro para participar en una peligrosa competición. El objetivo será correr para salvar vuestras vidas y podrán participar varios jugadores a la vez.



Offensive (Ocean)

Perspectiva isométrica para un juego de acción y estrategia que os trasladará a célebres batallas. Desde las Guerras Napoleónicas a la II Guerra Mundial, podréis cambiar el rumbo de la Historia.



Virtua Racing (Time Warner)

Aunque ya conocéis de sobra este título, en su versión para Saturn no faltarán las sorpresas y las mejoras. Se han añadido nuevos coches, habrá más escenarios y el detallismo de éstos será mayor.



Al igual que en el caso de PlayStation, los juegos que aparecen en esta página son los más llamativos dentro del amplio catálogo de ofertas **para Saturn.** Por supuesto, no están todos los que son, pero sí son todos los que están. Y de nuevo le echamos la culpa a lo limitado del espacio disponible.

Como veis, hay juegos muy buenos y muy llamativos. Además, **la mayoría empezarán a llegar a nuestro país en breve.** Otro detalle que debéis tener muy en cuenta es que **casi todos los juegos que en Los Angeles se han presentado para Saturn, también tendrán su correspondiente versión para PlayStation y viceversa.** En fin, que a la hora de programar, las grandes compañías han decidido jugar a dos bandas.



Myst (Sunsoft)

Título que estará disponible en nuestro país a partir del mes de agosto para introducirnos en una fascinante aventura aventura gráfica que se desarrollará en una isla de lo más misteriosa.



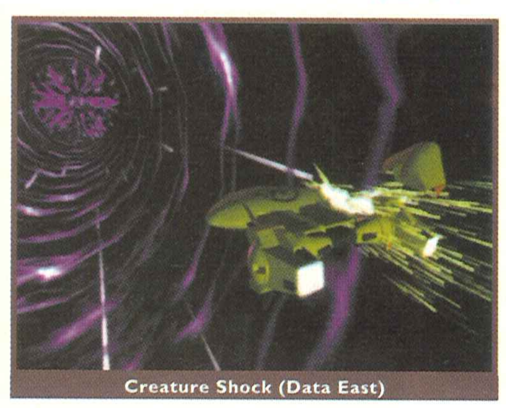
Magic Carpet (Electronic Arts)

Un juego programado por Bullfrog que nos llevará, a lomos de la alfombra mágica que le da nombre, hasta una preciosa aventura. El objetivo será conquistar territorios mientras se lucha con los malos de turno.



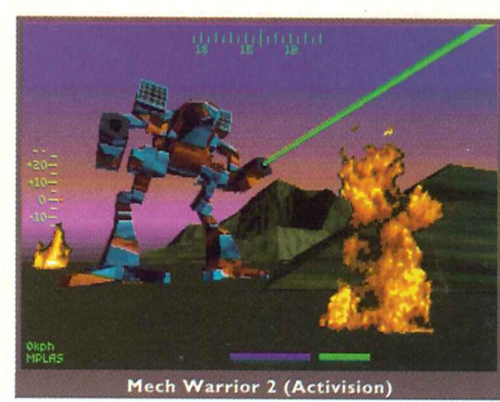
Dark Legend (Data East)

Un one versus one que combinará las características habituales de este tipo de juegos con una asombrosa variedad de modos de ataque. Y todo ello aderezado con unos gráficos de lo más espectacular.



Creature Shock (Data East)

Con el añadido de "Special Edition", llegará a Saturn y PlayStation a finales de año este hit de PC. Una nave que debe explorar las lunas de Jupiter y Saturno os conducirá a otra dimensión de juego.



Mech Warrior 2 (Activision)

Segunda parte de un cartucho que salió para Super Nintendo. Juego que, además, cuenta con un precedente en PC. Al igual que éste, ofrecerá dosis de acción y de estrategia en similares proporciones.



CYBERBOTS

la última batalla de Capcom

La apuesta de Capcom en máquinas recreativas sigue firme. Ahora "nos ataca" con un curioso juego de lucha uno contra uno, protagonizado por unos robots manejados por pilotos humanos. Su nombre es «Cyberbots» y ya podéis verlo por los principales salones recreativos del país.

Al contrario que en los nuevos sistemas domésticos, donde parece que va a dar un giro a su inconfundible estilo, los salones de todo el mundo van a contar con **un nuevo arcade en la línea más auténtica de la factoría japonesa.** Frente a la masiva llegada de los juegos poligonales, Capcom sigue oponiendo sus **sprites pre dibujados** con un carácter cada vez más barroco, los **golpes especiales súper espectaculares** y el **colorido típico** de sus últimas producciones.

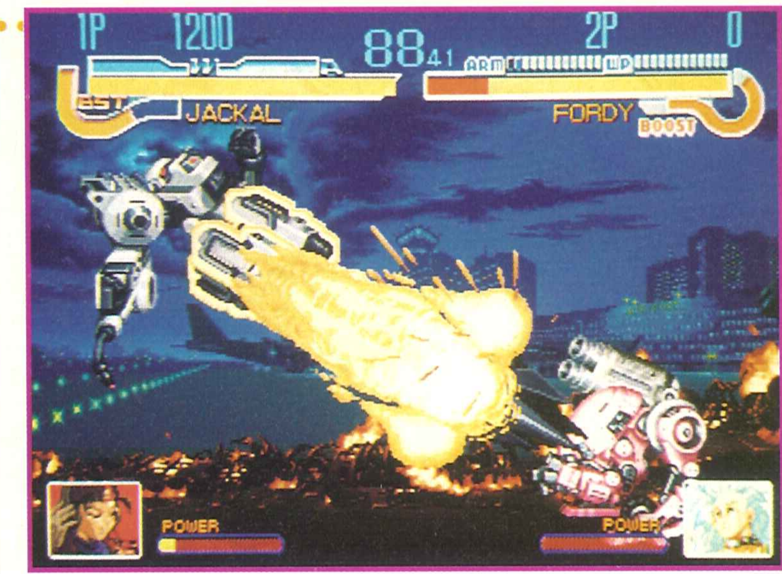
La historia de «**Cyberbots**» es, sin embargo, un tanto curiosa. Hace unos meses, **Capcom** lanzaba a los salones **un juego llamado «Armored Warriors»** del que ya os hablamos en su momento. Un beat'em up al más puro estilo «Final Fight», con la particularidad de que sus protagonistas eran una especie de **robots de combate manejados por humanos**. En vista de que este género se ha quedado en el último año un tanto desfasado, Capcom decidió aprovechar el argumento y los personajes de ese juego para **traspasarlos a un combate de lucha "uno contra uno"**, un

Pese a que la idea de colocar a dos gigantescos robots frente a frente no es nueva, hay que reconocer que Capcom lo ha hecho con indudable calidad. Tanto el tamaño de los protagonistas como la espectacularidad de todos sus golpes y movimientos, constituyen una nueva demostración de que la compañía japonesa domina este género como nadie, aunque todavía siga confiando en los clásicos sprites en vez de buscar otras alternativas.













producto mucho más popular y atractivo para el gran público.

Así nace «Cyberbots», aunque lógicamente los programadores se han encargado de incluir nuevos elementos de interés. De momento, **se han introducido nuevos personajes,** con más movimientos y **nuevos y espectaculares golpes especiales**. Además, ahora el jugador no debe limitarse a escoger el robot con el que quiere luchar, sino que **también ha de elegir el piloto humano que va a manejar al androide.** Un elemento que, aunque a priori puede parecer irrelevante, sí tiene gran incidencia en el desarrollo del juego, pues cada personaje tiene su propia historia, con diferentes enemigos, finales distintos, etc. De este modo el juego cuenta con **6 pilotos y 12 robots**, por lo que se pueden realizar **hasta 72 combinaciones posibles.**

Ni que decir tiene que la jugabilidad propia de los arcades de Capcom esta también presente en «Cyberbots», con lo que cualquier fan de la lucha quedará satisfecho. El juego **ya está instalado en algunos salones del país**, así que no perdáis tiempo y acudid a echar un partida. Merece la pena.

Otro que se une a la lista de Capcom

El juego fue presentado en la pasada ***Feria Española del Recreativo****, junto con el último lanzamiento de SNK,* ***«Savage Reing»****. «Cyberbots» se une así a la interminable lista de* ***lanzamientos en versión recreativa de Capcom*** *durante el último año.*

Desde el verano pasado, se pueden contabilizar los siguientes títulos: ***«Alien vs Predator», «DarkStalkers», «Ring of Destruction» («Slam Master II»), «Armored Warriors», «X-Men», «Night Warriors» («Dark Stalkers II»)*** *y, ahora,* ***«Cyberbots»****. Por supuesto, todos ellos de lucha.*

TOP 10 ARCADE

1	Virtua Formula	SEGA	⇨
2	Sega Rally	SEGA	⇨
3	Killer Instict	NINTENDO	⇨
4	R-360	SEGA	⇧
5	Virtua Cop	SEGA	⇩
6	Revolution X	MIDWAY	⇧
7	Daytona USA	SEGA	⇩
8	Star Wars	SEGA	⇧
9	Virtua Fighter II	SEGA	⇩
10	Desert Tank	SEGA	⇨

Primal Rage

El regreso de los dinosaurios según Time Warner



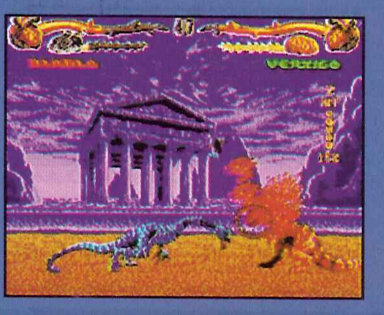
No es la primera vez que **Time Warner** se embarca en el ambicioso proyecto de programar un juego de lucha para casi todos los formatos existentes, utilizando una tecnología revolucionaria. Ya **lo intentó con «Rise of the Robots»**, aunque sin conseguir resultados tan brillantes como los de este **«Primal Rage» que ya habéis podido ver en los arcades.**

El juego fue programado por una de las numerosas divisiones de Warner Interactive en Estados Unidos, utilizando avanzadas **técnicas de animación sobre "pantalla azul"** semejantes a las empleadas en «Mortal Kombat». Pero con una diferencia substancial: en este caso no se trata de personas reales, **sino de modelos de látex creados con una casi infinita posibilidad de movimientos.** Estos modelos, pintados hasta su último detalle, se situaron delante de una cámara que grabó, cuadro a cuadro, todas las animaciones del que después sería un monstruoso luchador.

Para que estos personajes dieran la impresión de estar vivos, **se rodaron 100 cuadros de animación con cada muñeco**. Las criaturas se mueven con tal sutileza que **algunas de las escenas de lucha poseen 1.200 cuadros de animación,** lográndose efectos tridimensionales más realistas incluso que si fueran actores de verdad.









Las pantallas que veis aquí agrupadas pertenecen a las 32 bits de Sega y Sony y han sido extraídas de un vídeo. Como veis, la potencia de estas máquinas permite mucha más vistosidad.

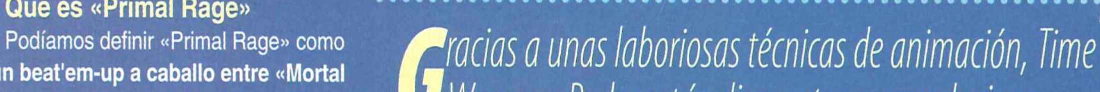






Qué es «Primal Rage»

Podíamos definir «Primal Rage» como **un beat'em-up a caballo entre «Mortal Kombat», «Street Fighter II» y «King of Monster»**. Del primero se ha extraído gran parte de su estilo gráfico, los golpes finales y la sangre. Por algo es **Probe** el equipo que ha realizado la mayoría de las versiones domésticas. De «Street Fighter II» tiene la fluidez de movimientos, el enorme tamaño de los personajes y la gran cantidad de golpes especiales. Para apreciar el parentesco con «King of Monster» basta con admirar los siete monstruosos engendros protagonistas.

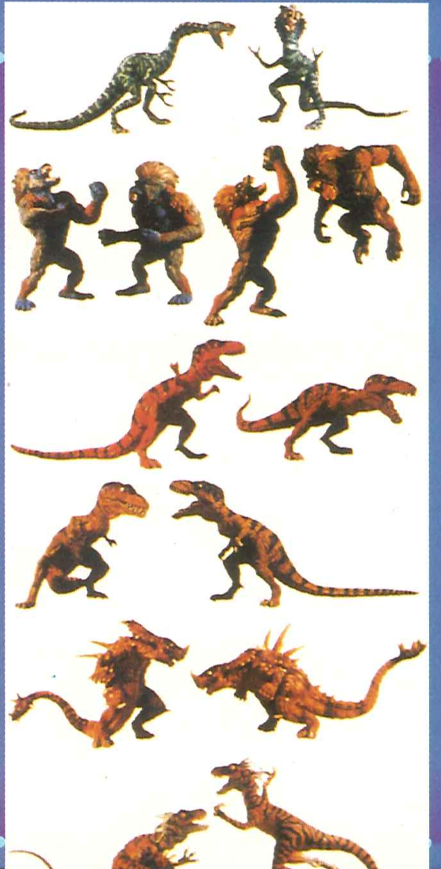


Gracias a unas laboriosas técnicas de animación, Time Warner y Probe están dispuestos a reproducir en diferentes formatos domésticos toda la espectacularidad que presenta la recreativa original de «Primal Rage».

Pero aparte de parecido con clásicos del género, **«Primal Rage» ofrece una jugabilidad impresionante.** Su **enorme variedad de golpes especiales y de movimientos** permite un amplio potencial de combinaciones, capaz de atrapar a los jugadores más avezados.

Versiones para dar y tomar

La labor de programación ha sido dura, sobre todo teniendo en cuenta la



Libertad absoluta para crear monstruos



*El **proceso de creación de «Primal Rage»** comenzó con el diseño de los personajes. **Dibujantes y diseñadores contaron con una libertad absoluta** que no les obligaba a que sus criaturas tuvieran un parecido real con sus parientes paleontológicos. Esto se tradujo en cientos de bocetos y diseños, en los que predominaba la espectacularidad y la mezcla de caracteres agresivos e impactantes. Tras la selección, **se crearon muñecos de arcilla con una armadura flexible** que hacía posible los movimientos. Luego se hicieron **los moldes de escayola en los que se inyectó látex, fueron pintados y se añadieron los detalles** tipo plumas y matas de pelo.*

*Los artistas y programadores que han trabajado en este proyecto son los mismos que realizaron los decorados, las animaciones de los sprites y las rutinas **de la serie «Mortal Kombat»**. Ahí es nada.*

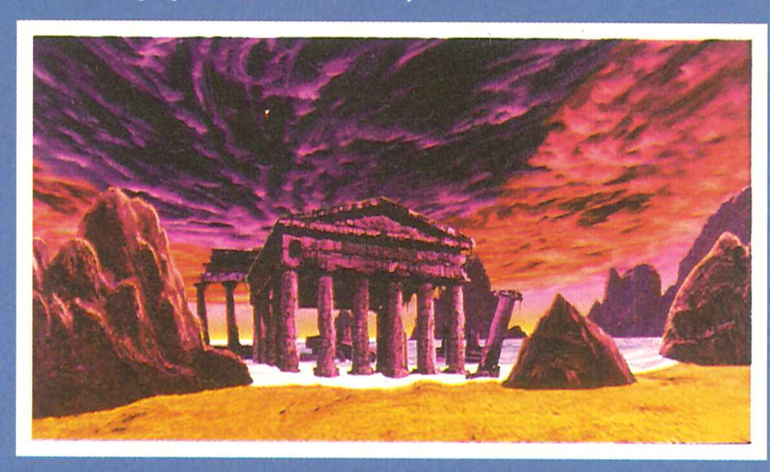








Los personajes no fueron los únicos en recibir mimo y esfuerzo por parte de los diseñadores. Los parajes en los que se desarrolla el juego, y que recorren gran parte de la geografía mundial, se cuidaron y estudiaron con el mismo esmero.



cantidad de soportes que van a recibir su versión del arcade. **De Super Nintendo a PC, de Jaguar a Play Station,** el lanzamiento de «Primal Rage» **en septiembre** va a satisfacer a un buen número de usuarios.

Para **Robert O`Farrel, productor de Probe,** el principal objetivo era conseguir que las versiones resultaran lo más fieles posible al original. "El público podrá pensar que es sólo otro juego de lucha, pero el protagonismo de los dinosaurios supone una diferencia, ya que **estos personajes tienen tal cantidad de movimientos que costará cierto tiempo familiarizarse con todos".** Para disfrutar plenamente del juego **será casi imprescindible un pad de seis botones,** ya que con él se podrán realizar dos golpes especiales directamente.

Un proceso nada sencillo

Pero para conseguir todo esto se han tenido que superar complicados problemas, **como el de la capacidad de la máquina.** La versión de recreativa contaba con la ventaja de tener un procesador rápido y una memoria gigantesca. Para subsanar las diferencias, **se han reducido los colores y se han perdido algunas animaciones en los fondos,** con lo que no se ha modificado la velocidad del juego, que en ambos casos es **de 60 cuadros por segundo.** Según **Ken Humphries, productor ejecutivo de Time Warner,** "en la versión para PlayStation fue más sencillo, al disponer de una mayor paleta de colores y de unas completas animaciones de fondo, con la añadidura de escenas no incluidas en la versión original".

Para los productores de Probe y Time Warner, **la principal virtud del juego sigue siendo la animación de los siete personajes.** La razón por la que se mueven tan bien es **el uso de la inteligencia artificial de la recreativa en la versiones de consola.** Si a esto le unimos los **diferentes escenarios** que permiten luchar en el Artico o en un volcán en erupción, el **fenomenal scroll** y el **gran tamaño de los luchadores,** nos podemos hacer una idea del resultado final de las conversiones.

Desde los formatos clásicos como Mega Drive o Super Nintendo hasta los de nuevo cuño como PlayStation o Saturn, pasando incluso por los PC. Todos ellos tendrán su versión de este juego en el próximo mes de septiembre.




Un esqueleto metálico da vida a los monstruos de una prehistoria ficticia



Para conseguir este extraordinario efecto de "ser-vivo-que-respira", se contó con la participación de profesionales de la talla de **Dan Platt,** experto en construir y animar modelos para las películas de monstruos. Lo primero que se hizo fue **montar un esqueleto metálico** que hiciera posible la gama de movimientos que se requeriría a los muñecos terminados. En principio nada complicado, si no hubiera sido porque eran tantos los cuadros de animación que se querían conseguir que las juntas tradicionales no sirvieron de nada. Dan Platt **tuvo que diseñar unas molduras específicas, que tuvieran más aguante y permitieran más movilidad a los personajes.** El resultado ya lo veis: no son reales, pero casi lo parecen.



Los salones de arcade fueron su piedra de toque



«Primal Rage» se ganó el favor de un amplio público gracias a **la contundencia con la que llegó a los arcades**, gracias a la originalidad de su planteamiento y gracias a la espectacularidad de sus gráficos y novedosos personajes. **La recreativa de Atari** se desmarcó pronto de los habituales juegos de lucha. Mantuvo **un número de botones accesible (4, frente a las de 5 ó 6)**, permitiendo gran variedad de combinaciones en poco tiempo. **Añadió espectaculares fatalitys y golpes especiales,** todos bastante fáciles, que atrapan al jugador en un esfuerzo por encontrar más. Unas cualidades que se mantienen intactas en las versiones domésticas.

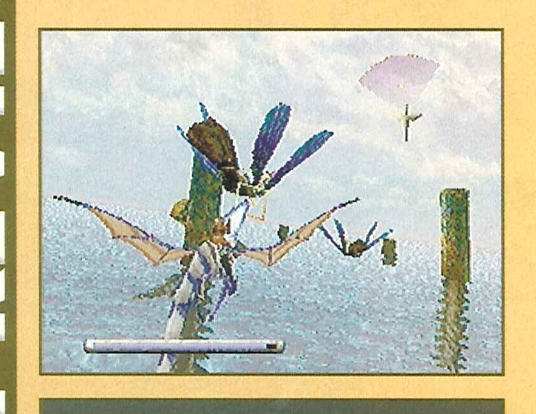
Una de las características más atractivas de «Primal Rage» son sus espectaculares golpes finales y sus explosiones de sangre.

Mastodontes portátiles

Que se hagan versiones para las 32 y 64 bits no sorprende a nadie. Que Mega Drive y Super Nintendo tengan también su ración de lucha monstruosa, tampoco. Lo que ya es más asombroso es que **las portátiles hayan entrado también en el juego,** demostrando que son capaces de lo mejor.

Claro que para conseguir que los monstruos se movieran con soltura en las 8 bits, los chicos de Probe **han eliminado el público humano y la mayoría de las animaciones y decorados de fondo.** Otra cosa que vais a echar en falta es la participación de uno de los pseudo-gorilas del juego original. **Por lo demás, perfecto.**

CONSOLA: Saturn • COMPAÑIA: Sega • LANZAMIENTO: Agosto

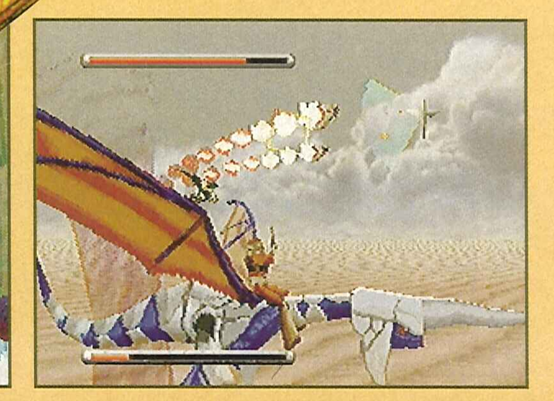


UNA NUEVA FORMA DE VER LOS MATAMARCIANOS

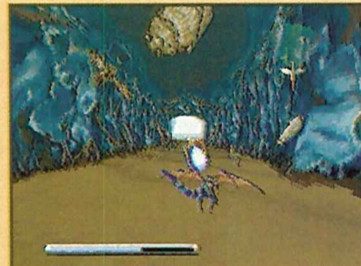
PANZER DRAGOON

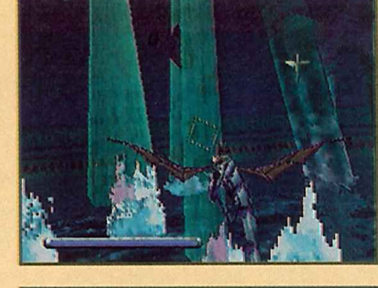
Sega ha decidido tirar la casa por la ventana a la hora de sacar al mercado los primeros títulos para su consola más deseada, Saturn. De momento, veréis cómo los géneros más clásicos **sufrirán un lavado de imagen para ofrecer lo mejor de lo mejor.** Y uno de los habituales que se verá remozado será **el tradicional "shoot'em up".** ¿El culpable? Este **«Panzer Dragoon»** que nos ocupa. Una vez que lo hayáis visto, nada para vosotros será igual en lo referente a los matamarcianos.

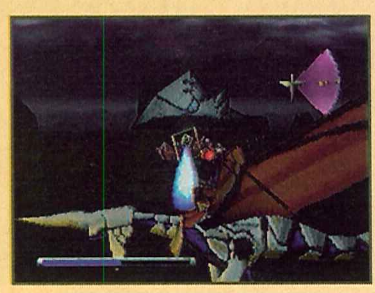
El juego ha sido desarrollado **por Andrómeda,** grupo de programación que pertenece a la propia Sega, y que ha puesto todo su talento al servicio de una máquina llena de posibilidades por explotar. Y el resultado lo podréis ver a partir del mes que viene en













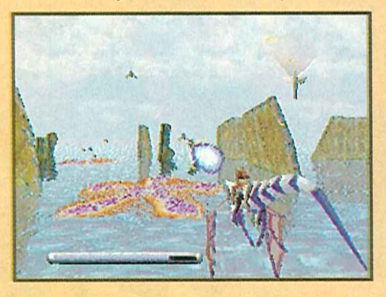
El dragón que os servirá de vehículo en este «Panzer Dragoon» destacará por su versatilidad y facilidad de manejo.

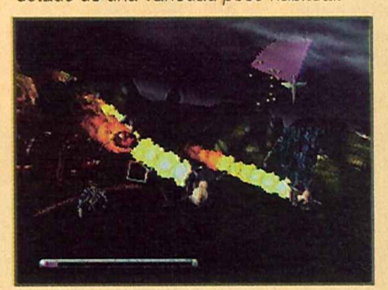
Los escenarios serán uno de los platos fuertes de este juego, ya que se les ha dotado de una variedad poco habitual.

estas mismas páginas. Claro que para los más impacientes, podemos adelantaros algunas cosillas con las que os podréis hacer una idea de que, a pesar de las aparentes limitaciones que posee este género, «Panzer Dragoon» **está dispuesto a marcar todo un hito.**

Con una historia propia de Arthur C. Clark , Isaac Asimov o Frank Herbert, **la tónica general del juego será la originalidad,** especialmente en lo que respecta a los enemigos y al ingenio a la hora de plasmarlos, ya que se combinarán astutamente **polígonos con sprites pre-renderizados y sprites "a secas".** Mezclando estás técnicas se conseguirá que sintáis una total **sensación de tridimensionalidad**, que se incrementará al contar con la posibilidad de **realizar giros de 360 grados y de utilizar tres perspectivas de visión diferentes.**

Y puestos a no descuidar ni un solo detalle, el derroche comenzará ya **con la introducción:** cinco minutos de historia capaces de borrar de vuestra mente cualquier presentación que hayáis visto antes en un videojuego.

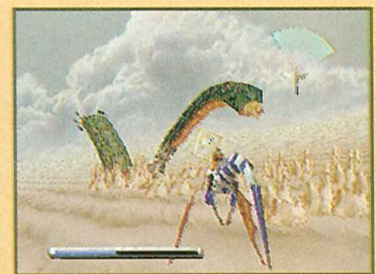




Con la Saturn como testigo, «Panzer Dragoon» supondrá un giro de 180 grados en el género de los "shoot'em up". Un giro marcado por la originalidad y la sensación de profundidad.



El juego os permitirá elegir entre varias perspectivas a la hora de conducir con éxito al personaje protagonista.



Idos preparando, ya que los enemigos no conocerán el significado de la palabra piedad y atacarán desde cualquier punto



Esto no es más que una muestra de la calidad que ofrecerá la intro. ¿Os hacéis una idea?







CONSOLA: PlayStation • COMPAÑIA: Takara • LANZAMIENTO: Septiembre









OCHO LUCHADORES QUE ROMPERÁN MOLDES

Con la inminente llegada a nuestro país de los nuevos soportes, es inevitable que iniciemos una primera toma de contacto con sus primeros juegos. Si se mantiene lo previsto, **Columbia** traerá a nuestro país la codiciada **PlayStation el próximo mes de septiembre**, y uno de los primeros lanzamientos para la citada consola de Sony será **«Toshinden».**

Este juego de **Takara** se englobará en uno de los géneros que más éxito tienen entre los jugadores, la lucha. Pero la compañía japonesa se ha propuesto romper moldes **aprovechando hasta la última gota la capacidad de PlayStation.** De este modo, los 32 bit de Sony servirán de soporte para que **ocho luchadores** se vean las caras desde cualquier punto del decorado, para que puedan realizar sus ataques de espaldas o de cara al jugador, e incluso **para que giren alrededor de su adversario** sin ningún tipo de problemas. Aparte de esto, llamará la atención a simple vista la **multitud de texturas** de los escenarios, así como la gran **sensación de tridimensionalidad** que rezumará el juego.

Para que os hagáis una idea, el juego que ha desarrollado **Tamsoft** utilizará **800 polígonos por luchador** y unos **90.000 por segundo,** lo que no estará nada mal, ¿verdad? Por supuesto, tampoco faltarán las opciones habituales en este tipo de juegos, así como varios niveles de dificultad y la inclusión del **inevitable jefe final** que aparecerá cuando hayáis vencido a todos los participantes de este espectacular torneo.











La nueva máquina de Sony, PlayStation, debutará en nuestro país con un título que puede marcar un hito en los juegos de lucha, «Toshinden». La sensación de tridimensionalidad y su enorme jugabilidad serán sus bazas.





Magias automáticas

Una de las grandes innovaciones de «Toshinden» con respecto a sus predecesores en el género será que se podrán ***ejecutar golpes especiales con sólo pulsar un botón: el R1 y el R2 del pad.*** *Una manera cómoda y fácil de realizar ataques espectaculares. ¡Y esto no quiere decir que se hayan suprimido las combinaciones de botones típicas del género!*









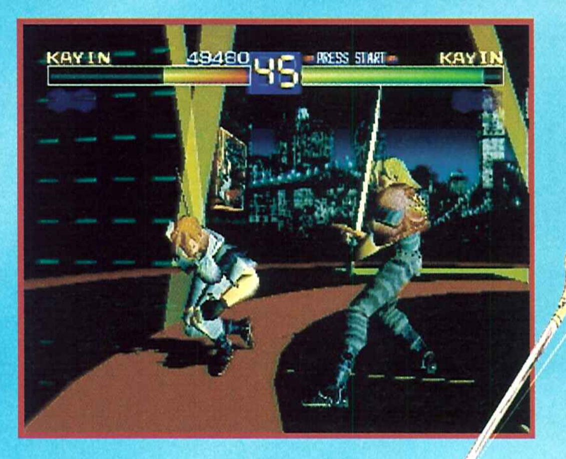


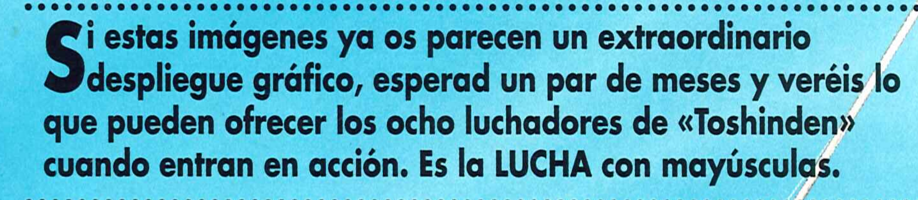






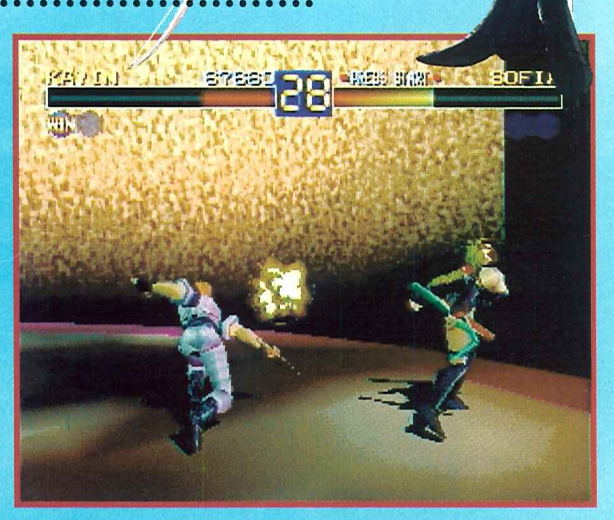






Si estas imágenes ya os parecen un extraordinario despliegue gráfico, esperad un par de meses y veréis lo que pueden ofrecer los ocho luchadores de «Toshinden» cuando entran en acción. Es la LUCHA con mayúsculas.





Cuatro formas de verlo

«Toshinden» ofrecerá a los jugadores la posibilidad de elegir entre un total de **cuatro perspectivas diferentes.** A la **normal** (y más cómoda a la hora de entrar en acción) habrá que sumar las denominadas **"sky", "overhead" y "long".** Por ahora os vamos a mostrar las cuatro, y ya llegará el momento en que tengáis que elegir cuál de ellas preferís.







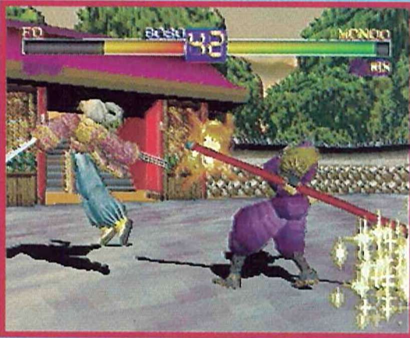




En «Toshinden» los luchadores podrán desplazarse por los escenarios en cualquier dirección, incluso dando la espalda o la cara al jugador. Esta característica incrementará la espectacularidad que presidirá el juego.

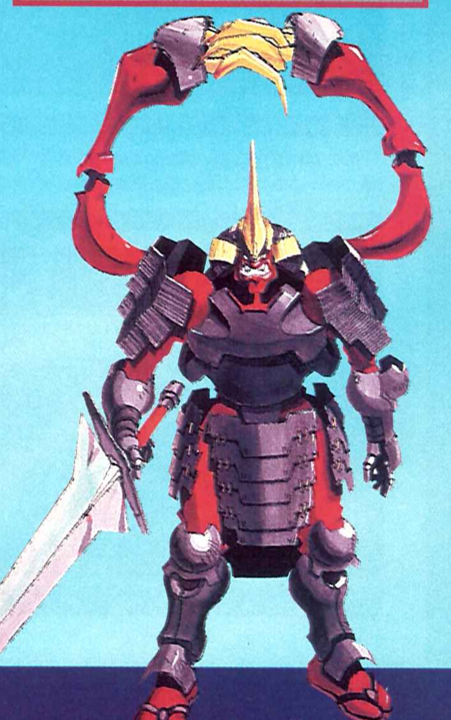




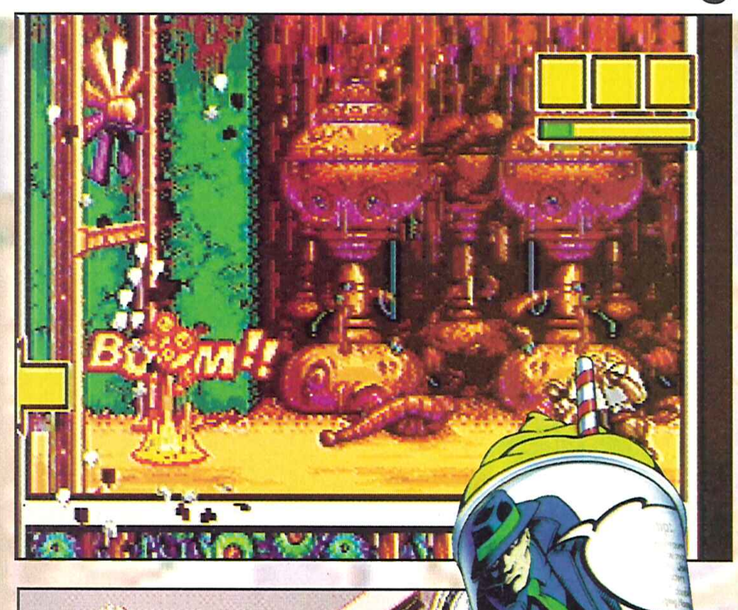


Ocho serán los luchadores en entren en combate con este juego de Takara. Por supuesto, no faltarán los habituales jefes finales si optáis por el modo historia.

Si tuviéramos que definir de alguna manera «Toshinden», el término exacto sería puro espectáculo. El juego alcanzará una brillantez sorprendente en todos sus aspectos.



CONSOLA: MD • COMPAÑIA: Sega • LANZAMIENTO: Septiembre





¿QUIERES PROTAGONIZAR TU PROPIO CÓMIC?

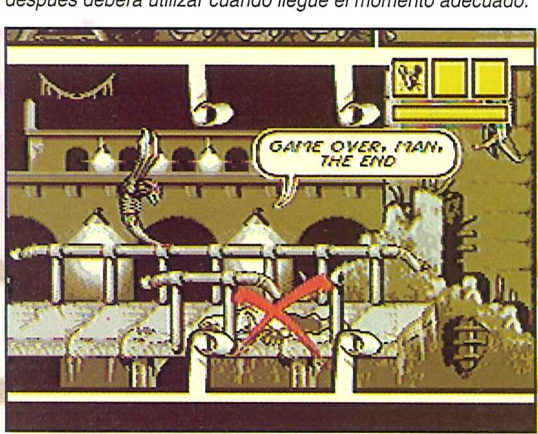
Seguro que os cuesta imaginaros a Ibáñez ocupando el lugar de Mortadelo o Filemón en las historietas, y a cualquiera de estos dos personajes creando y plasmando en un papel situaciones cada vez más complicadas para su mentor. La verdad es que esta situación es impensable. O mejor, lo era hasta que los chicos **de Sega** se pusieron manos a la obra para concebir **un videojuego, que a la vez fuera un cómic,** y que "se fuera dibujando" a medida que el protagonista fuera superando obstáculos. ¿Cogéis la idea? ¿No? Pues vamos a explicárosla más despacito.

El juego se llamará **«Comix Zone»**, tendrá **16 megas** y será una de las aventuras más originales que hayan visto vuestros ojos. Y no os creáis que lo de original es un adjetivo gratuito, porque este cartucho se ganará a pulso este calificativo.

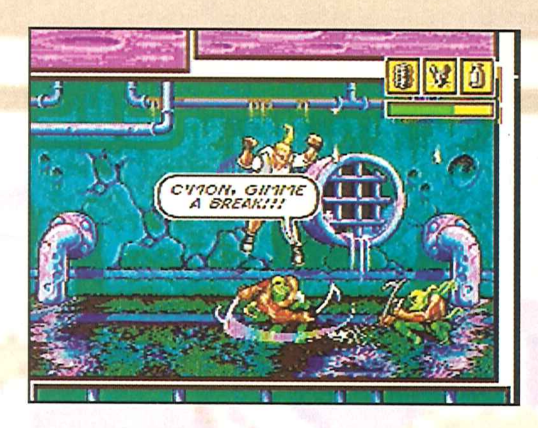
El protagonista será un dibujante de cómic que, ante sus atónitos ojos, verá como el peligroso personaje en el que está trabajando **salta de las páginas del cómic a la vida real para mandarle a un peligroso mundo de ficción.** Nuestro dibujante responderá al nombre de **Skecht Turner,** y una vez en el cómic, tendrá que demostrar que también



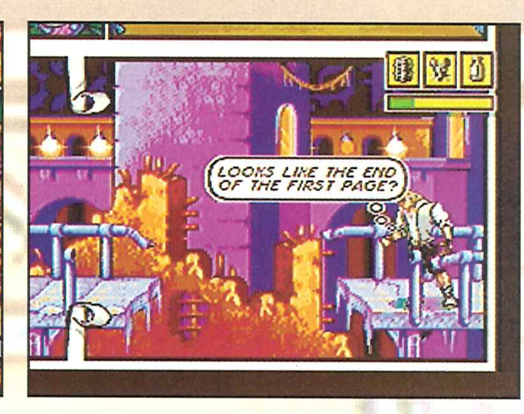
Turner podrá recoger objetos en ciertas viñetas. Objetos que después deberá utilizar cuando llegue el momento adecuado.





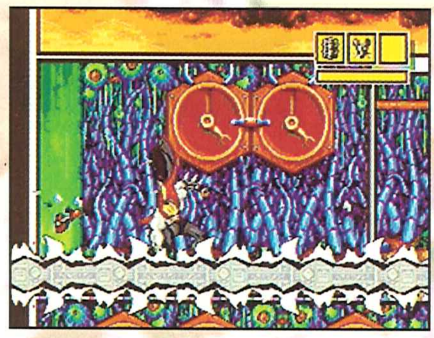








Las flechas indicarán las posibles rutas que podrá seguir Turner para continuar su aventura.



Con un ítem especial, Turner podrá convertirse momentáneamente en un fortísimo superhéroe.



Con «Comix Zone» para Mega Drive, Sega va a presentarnos el mundo del revés. Un personaje de cómic que salta de las páginas al mundo real, y que convierte a su dibujante creador en el héroe protagonista de una fascinante historieta.

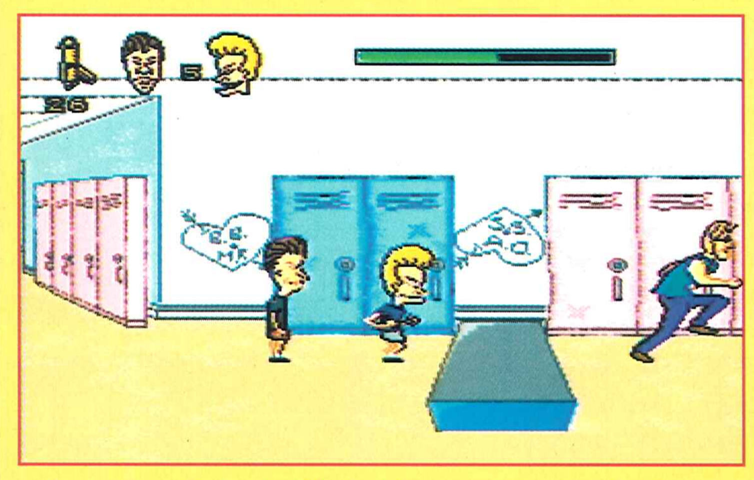
es un artista en el complicado arte de la supervivencia.

Su aventura se desarrollará en las viñetas que **Mortus**, el malo de turno, irá creando a medida que Turner supere cada nuevo ataque que le deparará el destino. Por suerte para él, Turner no estará solo, sino que contará con la ayuda de una particular mascota: **una rata llamada R'Kill.** Y como cualquier héroe que se precie, también tendrá una chica dispuesta a echarle un cable, **la General Alisa Cyan.** Con este rompedor planteamiento y unos gráficos aún más rompedores, Sega pretenderá convertiros en los protagonistas de vuestro propio cómic.

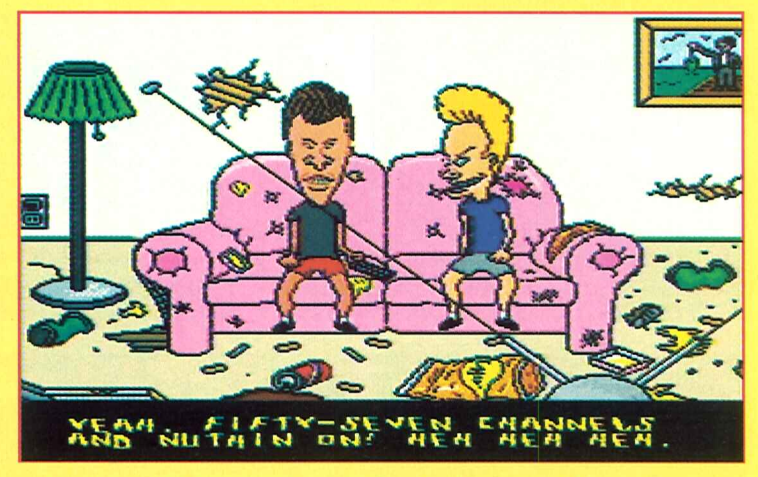
ZONE



CONSOLA: SN • COMPAÑÍA: Viacom • LANZAMIENTO: Septiembre



A pesar de que Beavis y Butt-Head podrán conseguir armas por el camino, habrá cosas, como la caída de armarios, contra las que no se podrá luchar.



No os asustéis. Aunque en esta pantalla veáis el texto en inglés, os podemos asegurar que el juego aparecerá convenientemente traducido al castellano.





Las pruebas que deberán superar nuestros desgarbados protagonistas en esta aventura resultarán casi tan extravagantes como ellos.



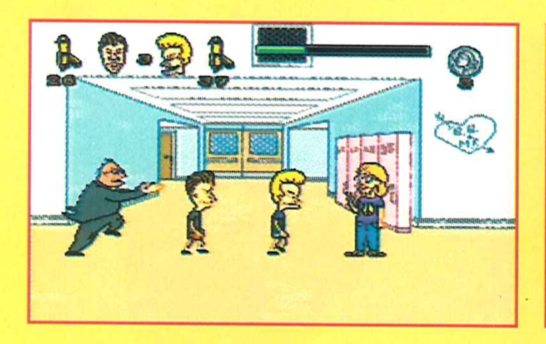
CON TODO EL DESCARO DE LA MTV

Nacieron como los presentadores de videos musicales más extremistas de la MTV, y no exageramos al decir que ningún progenitor se enorgullecería de tenerles como hijos. Son sumamente salvajes, pasan de todo y **no dudan en infringir las normas siempre que la ocasión lo requiera.** Pero, cosas de la vida, alcanzaron tanto éxito con sus presentaciones que los de **la MTV** no dudaron en crearles sus propia serie de dibujos animados. Ahora, y de la mano de **Vaicom New Media,** darán el salto definitivo al mundo de los **16 bits de Nintendo.**

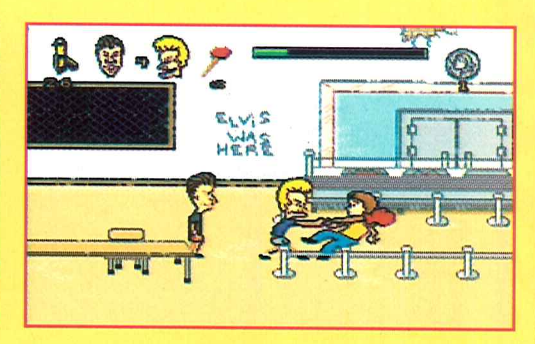
Sí, **Beavis y Butt-Head** tendrán su propio videojuego en el que repetirán, con vuestra ayuda a los mandos del pad, todas sus pasadas. Pero mucho cuidadito con tomarles como modelo a seguir. Como se indicará antes de que comience el juego, Beavis y Butt-Head no son, ni por asomo, de lo mejorcito que ha salido de la sociedad, e incluso en más de un país sus acciones les harían ser deportados. Así que nada de imitarles, ¿eh?

Pero vamos a entrar en materia. El juego comenzará con la imagen que les ha hecho famosos: estarán sentados en el sillón de su casa viendo la tele. La diferencia será que en vez de presentar un videoclip intentarán **conseguir entradas gratuitas para el concierto de Gwart.**

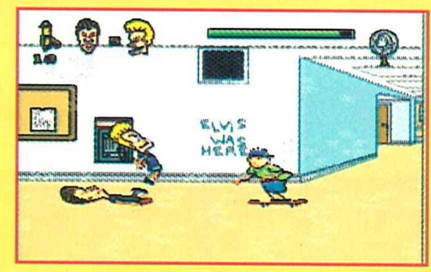


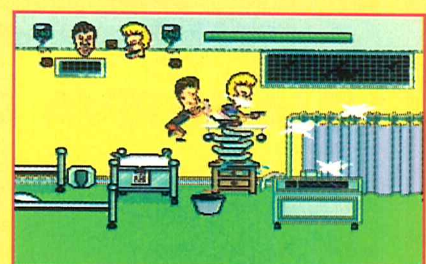


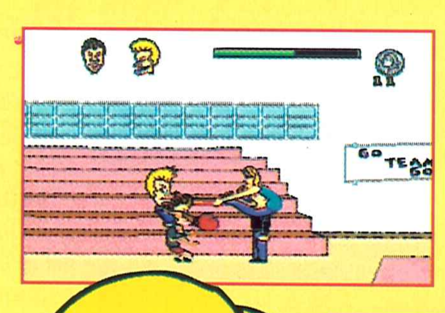


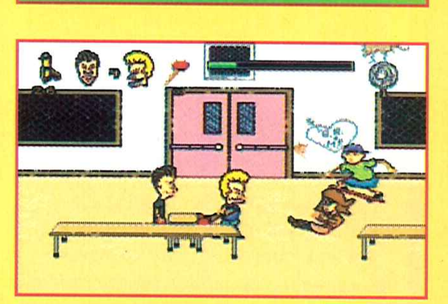


Para la mayoría son unos personajes despreciables. Pero para otros, a pesar de su horrible aspecto y sus lamentables formas, resultan graciosos. Ellos son Beavis y Buttt-Head, y pronto tendrán su propio juego en la Super.



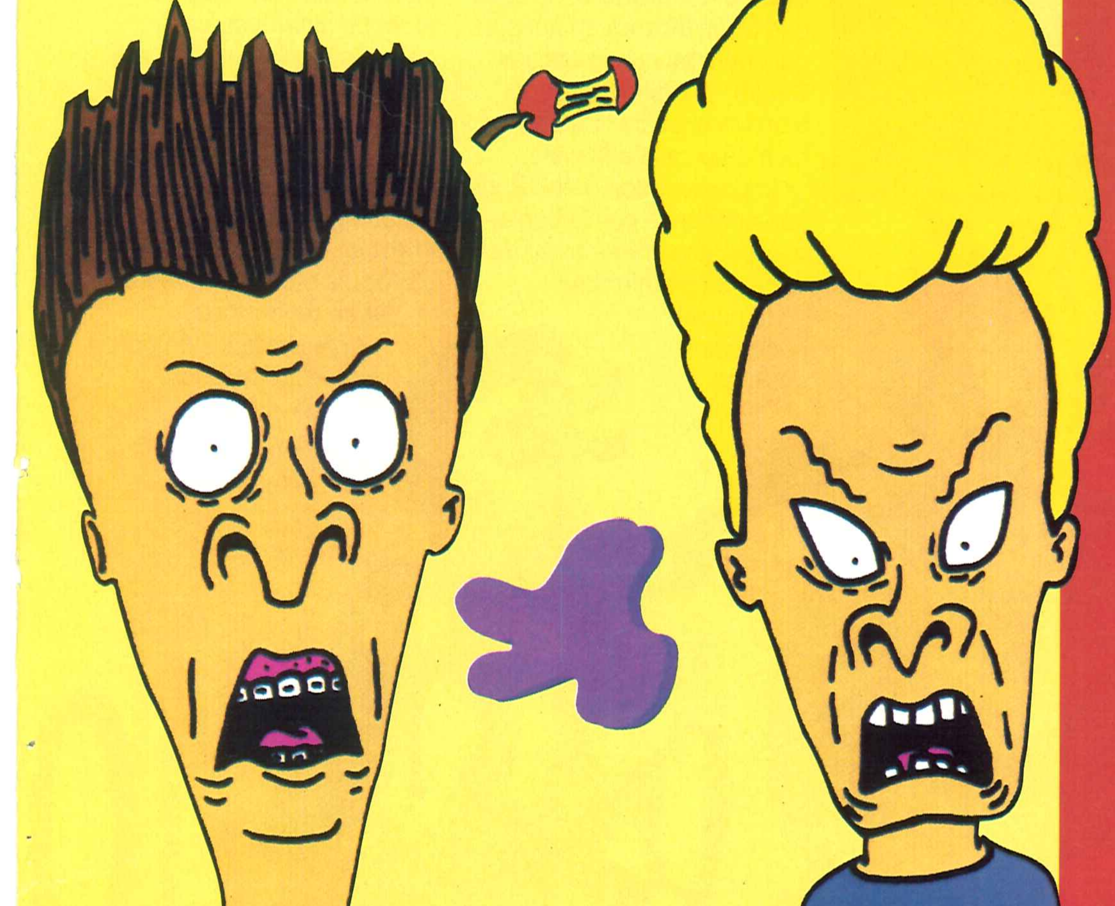




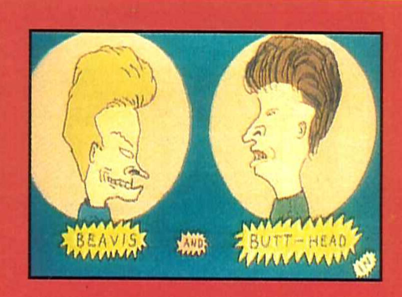


Para ello se enfrentarán con innumerables obstáculos, **que incluyen al director de su colegio y a varios policías** Además, **interactuarán con elementos de los escenarios** (por ejemplo, sacarán las monedas de las cabinas de teléfono).

Quedará bastante claro que ellos pasan de todo. Pero, ¿podréis vosotros pasar de ellos?

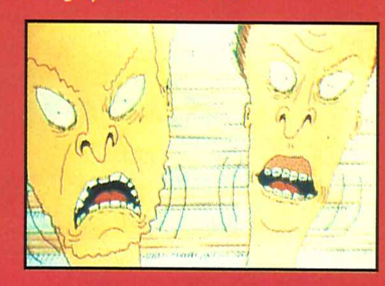


Los Orígenes de Beavis & Butt-Head



En contra de lo que pueda parecer, estas dos imágenes no corresponden al juego «Beavis and Butt-Head», sino ***a la serie de dibujos*** *que estos "simpáticos" chicos protagonizan. En nuestro país,* ***Canal Plus*** *apostó fuerte por estos dos personajes, y* ***hasta el pasado mes de enero*** *emitió los episodios en horario nocturno.*

Si comparáis estas imágenes con las del juego, observaréis que éste se ha concebido ***respetando al máximo la estética de la creación de Mike Judge*** *y sus animaciones.*



CONSOLA: Saturn • COMPAÑIA: Sega • LANZAMIENTO: Agosto







UNA NUEVA DIMENSIÓN PARA LAS PLATAFORMAS



Las cajas de juguetes servirán para trasladar al protagonista a otras zonas que se encuentren en el mismo nivel.



La presentación del juego consistirá en un original espectáculo musical digno de figurar en la cartelera de Broadway.

«Clockwork Knight» nos trasladará a un mundo de fantasía en el que los muñecos serán los auténticos protagonistas.



Si queréis ver cómo el concepto clásico de las plataformas **experimenta un giro brutal,** sólo tenéis que echarle un vistazo a las pantallas que acompañan a esta preview de **«Clockwork Knight».**

¿Que nunca habíais visto nada parecido? Por supuesto, es que se trata de **uno de los primeros juegos** que Sega lanzará en nuestro país para su nuevo soporte, Saturn, y la diferencia con todo lo conocido hasta el momento salta a la vista.

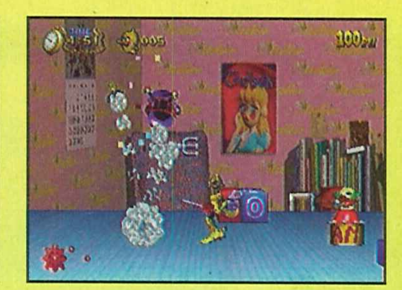
Impresionados, ¿eh? Pues iros quedando con la copla, porque así serán a partir de ahora las plataformas de la nueva generación de Sega.

El único nexo que hallaréis con juegos anteriores residirá en **el argumento** (una historia de damiselas en peligro y caballeros rescatadores), así como en **el tipo de control** que ejerceréis sobre el protagonista. El resto, ya lo veis, no tendrá nada que ver.

«Clockwork Knight» ha sido desarrollado por la propia Sega a partir de una historia bastante habitual (aunque dotada de unos curiosos toques quijotescos), de la que ha sacado un juego lleno de **virtuosismo visual en el que no faltarán las sorpresas** a la hora de jugar. Sorpresas que llegarán en forma de **puzzles, pruebas de lógica y espectaculares fases de bonus.**

Y metiéndonos un poco en tecnicismos, os diremos que «Clockwork Knight»









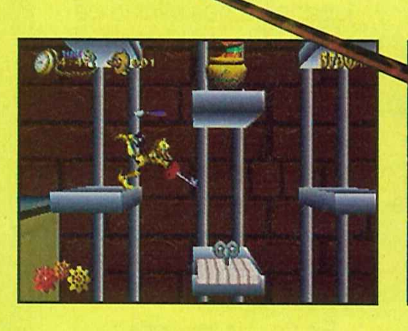


dará toda la impresión de estar realizado en 3D, pero esa sensación será absolutamente ficticia. Nos explicamos. Lo que ocurre es que **Saturn ofrece una asombrosa capacidad para manejar imágenes en 2D**, por lo que veréis cómo los escenarios y todos sus elementos se desplazan y van cambiando de forma en función de la posición que vaya ocupando el protagonista. Además, y en contra de lo pudiera parecer, el juego **no emplea polígonos, sino sprites previamente renderizados** que contribuirán a aumentar esa sensación de estar ante una aventura en 3D.

Otra de las bazas fuertes de «Clockwork Knight» residirá en su impresionante **"intro"**: un grandioso espectáculo musical en el que la cámara juega a su antojo con el enfoque, y donde todos los personajes cantan y bailan al más puro estilo Broadway.

Saturn **entrará por la puerta grande en el mundo de las plataformas,** a través de este atractivo juego del que, por supuesto, el mes próximo os ofreceremos una información más detallada.

Con este título, Saturn se introducirá de lleno en el género clásico de las plataformas, pero añadiendo unas mejoras a nivel gráfico que os dejarán absolutamente boquiabiertos.









ckwork Knight



puzzle bobble

Ya sea en el modo para un jugador o en el de dos, pasaréis excelentes ratos disparando burbujitas de colores al aire hasta dejar limpia la pantalla.

La diversión y la adicción sin límites y para todo tipo de jugador ya tienen nombre **en Neo Geo CD para el próximo agosto: «Puzzle Bobble».** La cosa irá de eliminar a un buen puñado de **burbujitas multicolores que han invadido la pantalla** y que nos amenazan con descender sobre nuestra cabecita. El único modo de hacerlas desaparecer será **formando tríos del mismo color** hasta no dejar ni una.

Se le otorgará al jugador la posibilidad de elegir entre tres niveles de dificultad. Además, podrán participar **dos jugadores a la vez, en un modo versus** que contará con el aliciente añadido de **poder hacerse la puñeta el uno al otro.**

En fin, sin gráficos alucinantes ni sonidos espectaculares, lo que sí garantizará «Puzzle Bobble» serán unos buenos ratos y diversión a raudales.

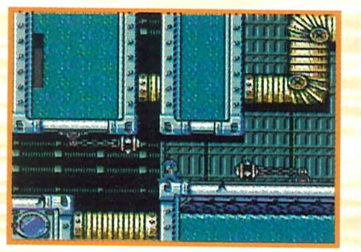
CONSOLA
neo geo
COMPAÑÍA
taito
LANZAMIENTO
agosto

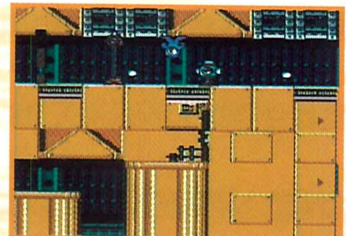
mega man 5

Al hombrecillo azul de Spaco le asaltarán en su camino todo tipo de robots con las más diferentes formas y aspectos. Desde agresivas fieras a fríos esqueletos de metal poseedores de sofisticadas armas.

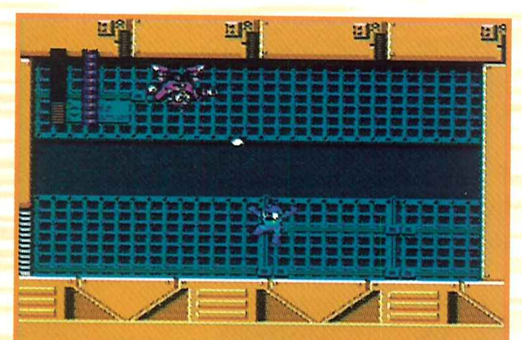
Ya ha llegado a España, aunque con bastante tiempo de **retraso respecto a Estados Unidos,** la quinta y, hasta el momento, última entrega de las aventuras robóticas de la que es una de las indiscutibles estrellas del mundo de los videojuegos, y más concretamente **de Capcom**. Hablamos del experto en mil y una batallas, **Mega Man**.

El hombrecito azul vendrá **de la mano de Spaco** cargado de nuevas misiones y de enemigos, manteniendo **ese elevado grado de dificultad** que le ha generado tantos odios y al mismo tiempo tantos adeptos entre la gran legión de consoleros que han jugado con él. Siempre al quite cuando hay que enfrentarse a máquinas y robots, esta vez Mega Man tendrá que indagar **ocho**





CONSOLA
nintendo
COMPAÑÍA
capcom
LANZAMIENTO
julio



En esta nueva versión de Mega Man para los ocho bits de Nintendo no faltan originales jefes de nivel como éste que veis. Además de caminar por el techo, son capaces de disparar certeros tiros que se dejan notar en la barra de energía.







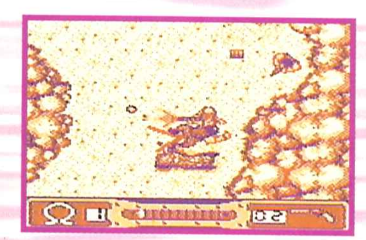
Y aquí están los ocho jefes de nivel que aguardan impacientes la llegada de Mega Man a su territorio para demostrarle quién es el más poderoso.

escenarios de correcta ambientación futurista a la caza y destrucción de los correspondientes jefes, para **despejar la Tierra de tan despreciables seres.**

Pero si en el lado negativo está esa excesiva tardanza con la que se ha dejado caer en nuestro país, la gran noticia es que se trata de un juego creado para la veterana de Nintendo, **la entrañable NES,** lo cual agradecerá más de uno. Sobre todo ahora, cuando nos encontramos inmersos en una época repleta de nuevos y sofisticados soportes domésticos.

true lies

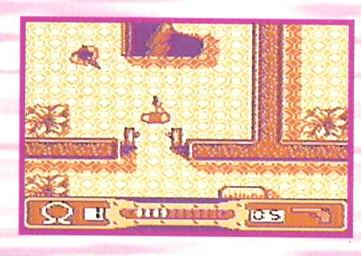
CONSOLA
game boy
COMPAÑÍA
acclaim
LANZAMIENTO
julio





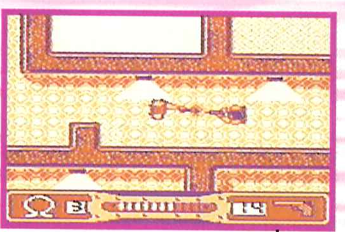
El duro de **Harry** también impondrá su estricta ley a base de disparos **en la portátil de Nintendo,** después de haber pasado ya hace unos meses por los 16 bits. El desarrollo del juego será prácticamente calcado al de Super. Es decir, desde una **perspectiva cenital**, veréis como el agente gubernamental intenta **dar buena cuenta de una serie de terroristas islámicos,** que tienen en su poder varias cabezas nucleares y amenazan con lanzarlas sobre diferentes ciudades de los Estados Unidos.

Harry podrá alternar la utilización de **pistolas, fusiles de repetición, escopetas, granadas y minas,** con el único fin de mantenerse ileso y de evitar la catástrofe que se avecina. Y todo ello a lo largo de **seis intensas misiones** que discurren por unos variados mapeados.











power rangers

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

Continuación de las aventuras que los héroes infantiles de moda comenzaron **en los 16 bits de Sega** a finales del año pasado. Estos personajes capaces de **mutar su aspecto normal por una especie de robots preparados para la lucha** han pegado fortísimo en España, y parece que más de una compañía está decidida a sacarles todo su jugo.

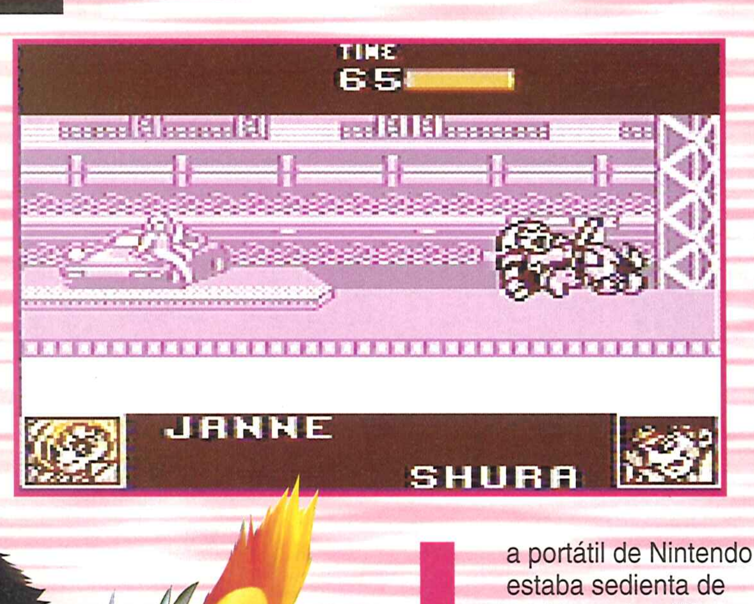


CONSOLA
mega drive
COMPAÑÍA
sega
LANZAMIENTO
septiembre





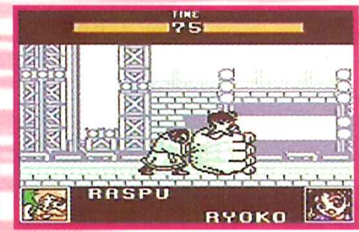
En esta segunda parte que saldrá **en septiembre**, las continuas peleas contra infinidad de enemigos y el mantenimiento de **los golpes especiales para cada uno de los power rangers** seguirán siendo la tónica principal. Y como novedad más destacable, el cartucho presentará la **aparición de un sexto luchador.**





CONSOLA
super game boy
COMPAÑÍA
takara
LANZAMIENTO
agosto

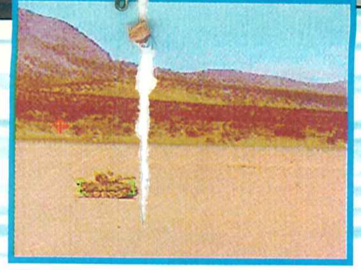




La portátil de Nintendo estaba sedienta de acción en los últimos tiempos y ya reclamaba un buen **juego de lucha** que llevarse a su pequeña pantalla. Y es que desde la salida de «Mortal Kombat 2» en nuestro país, de lo cual hace ya algunos meses, las siempre apasionantes confrontaciones entre luchadores habían estado ausentes **para desgracia de los habituales usuarios de Game Boy.**

Sin embargo, se está preparando un importante desembarco de este tipo de juegos para los próximos meses, que a buen seguro van a saciar las expectativas de los más exigentes. Y como **Takara** es consciente de ello, ha decidido











Acción y guerra van a ser los contenidos del último juego que llegará al soporte **Mega CD a finales del verano.** Repleto de digitalizaciones y a los mandos de una escuadrilla de helicópteros al estilo «Jungle Strike», **«Midnight Raiders»** retará al jugador a colocar el punto de mira **sobre las múltiples piezas del ejército enemigo** que aparecerán en pantalla, y abrir fuego en el momento preciso para destruirlas. Ello requerirá **de un elevado grado de precisión**, ya que los objetivos no dejarán de moverse a gran velocidad por todo el ángulo de visión.

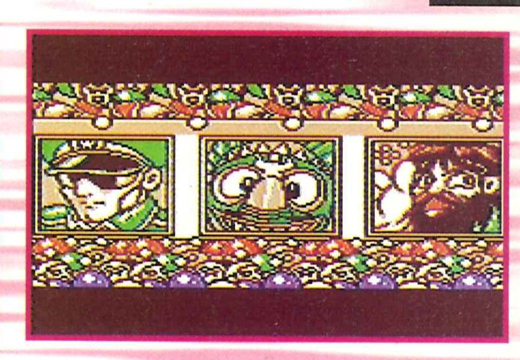


Como es habitual en los juegos de Mega CD, el punto fuerte de «Midnight Raiders» residirá en la enorme espectacularidad de las imágenes digitalizadas.

world heroes 2 jet

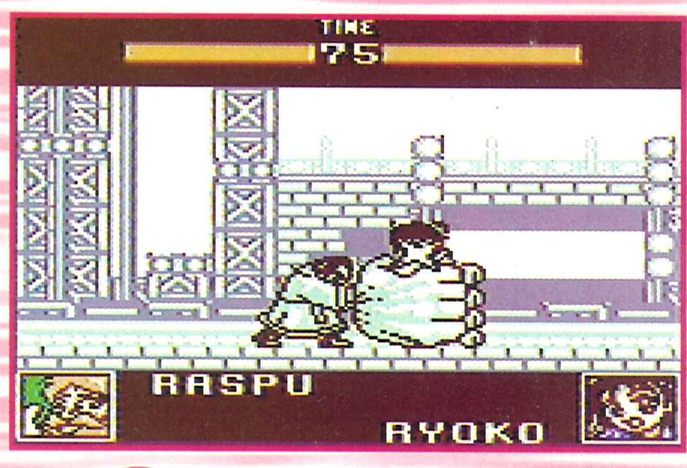






adelantarse a todos y poner en el mercado para el próximo mes de agosto su **«World Heroes 2 Jet»**, un cartucho que sorprenderá a más de uno por los golpes y movimientos que **sus 16 personajes** son capaces de llevar a cabo, y por las excelencias de **unos escenarios que resultan tan amplios como variados.**

Tres modalidades de juego con tres niveles de dificultad cada una componen esta creación de Takara que, por si fuera poco, contará con el aliciente de permitir luchar a **dos jugadores simultáneamente en el modo versus,** ya sea con la utilización del **Super Game Boy** o **con el Game Link.**



En esta conversión que Takara ha creado para Super Game Boy de uno de sus clásicos de Neo Geo, no faltan los golpes espectaculares y, sobre todo, contundentes como el que aparece en la imagen.

superviews superviews superviews superviews

LO MÁS NUEVO

SEGA SATURN

Virtua Fighter

LA REVOLUCIÓN DE LA LUCHA LLEGA A LAS CONSOLAS

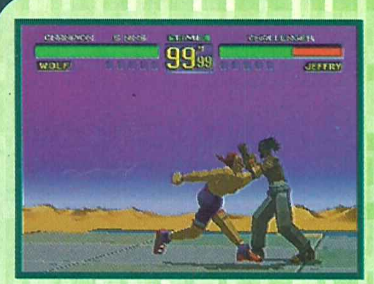
Casi inseparables, Saturn y «Virtua Fighter» se han convertido en protagonistas de excepción de la jugada más audaz de Sega: lanzar con todo sigilo su consola dos meses antes de lo que todo el mundo esperaba. La elección no podía ser mejor, porque si hay un juego de lucha verdaderamente diferenciador, ése es «Virtua Fighter».

Para hacer realidad el sueño de conjugar polígonos y lucha, Sega recurrió a la tecnología de la placa Model 1 (responsable de «Virtua Racing») y a la sabiduría de sus expertos de AM2. En el 93, todos los habituales de los salones arcade se quedaron prendados de la grandeza del resultado. Y no penséis que la sorpresa va a ser menor cuando lo probéis en SegaSaturn. Eso sí, preparaos para las diferencias. La máquina recreativa movía unos 180.000 polígonos, y Saturn opone 90-100.000. Los personajes originales estaban formados por unos 2.000 polígonos, y los de Saturn por 1.000. Pero no os asustéis, que Saturn se ha encargado de compensar con texturas la carencia de polígonos, y en lo único que vais a notar estas cifras es en que los personajes van a ser algo más cuadradotes. O sea, nada que no se olvide a la primera partida.

A la hora de jugar, no vais a poder ponerle ninguna pega. Los ocho personajes se mueven con una soltura envidiable, proponiendo unos combates fluidos y continuados que poco tienen que ver con el "toma y daca" característico de, por ejemplo, «SF II». Para acrecentar las diferencias, los golpes especiales no son rayos de energía, ni patadas de fuego, ni piruetas imposibles. Son todos combinaciones de golpes y llaves que convierten el combate en algo mucho más real.

Otro novedad inédita en este tipo de arcades es la de reducir el marco de lucha a un tatami del que no se puede salir a riesgo de perder el asalto. Y hablando de innovaciones, nada mejor que citar el juego de cámaras con el que nos regala este compacto. Imágenes desde todos los ángulos adornan la repetición de "las mejores jugadas" después de cada asalto. Puro estilo cinematográfico para terminar de demostrar que lo que antes era exclusivo de los salones recreativos, ahora puede estar en vuestra propia casa.





Axe Lariat: Derecha, Derecha, B.
Una demoledora carga capaz de dañar incluso al rival que lleve la guardia alta.



Body Slam: (Muy cerca) Derecha, B.
Levanta al contrario y lo estrella contra el suelo causando daños moderados.



German Suplex: (Muy Cerca) B+A.
Una llave típica de la lucha libre, con efectos demoledores para el enemigo.



Giant Swing: (Muy cerca) Izquierda, Izq-abajo, Abajo, Dcha-abajo, Dcha, B.
Gira al enemigo y lo lanza por los aires.



Knee Blast: Derecha, C.
Rodillazo de poco poder, pero efectivo a la hora de frenar los combos del rival.



Shoulder Tackle: Izqda, Derecha, B.
Una carga con el hombro para la que no hay más defensa que agacharse.



Splash Mountain: (Muy cerca) Dcha-abajo, Dcha-abajo, B+C.
La llave más dañina con la Giant Swing.



Vertical Upper: Abajo-derecha, B.
Un puñetazo de escasa fuerza, pero muy efectivo para la media distancia.

WOLF HAWKFIELD
El campeón de lucha libre

Canadiense - 27 años - 177 cm - 99 Kg
A pesar de su inmenso tamaño y de ser un profesional de la lucha libre americana, pasa la mayoría de sus ratos libres dedicado a cantar en los Karaokes de Montreal. Pero no os equivoquéis, en el cuerpo a cuerpo es más peligroso que un perro de presa.

Americana - 20 años - 167 cm - 53 Kg
Desde su más tierna infancia fue educada en el Jeet-Kune-do, estilo de lucha dominado por Bruce Lee. Aparte de las artes marciales es una fanática del esquí acuático. Las manipulaciones de la mafia la han arrastrado al torneo para eliminar a su hermano, el piloto Jacky Bryant.

SARAH BRYANT
La viuda negra americana



Somersault: B, B, B, izqda-arriba, C.
Este combo está compuesto de tres puñetazos y una patada hacia atrás.



Combo Rising Knee: B, B, B, C.
Semejante al anterior, pero culminado con un rodillazo de gran efectividad.



Double-Joint Pad: Derecha, B, C.
Combinación de ataque doble que culmina con un rodillazo en la nariz.



Front Suplex: (Muy cerca) B+A.
Con esta llave, el contrincante acabará con la cabeza estrellada en el suelo.



Jackknife Kick: Derecha-abajo, C.
Esta patada lanzará al suelo al rival siempre que esté a media distancia.



Mirage Kick: Dcha-abajo, C, C, C.
Este combo consiste en tres patadas sucesivas que incrementan su fuerza.



Neck Breaker: (Cerca) Dcha, Dcha, B.
Aprisiona al contrario por el cuello y le lanza con todo su impulso hacia atrás.



Leg Slicer: Abajo, C+A.
Sin ser una patada rasante, es efectiva cuando el rival mantiene la guardia alta.

Americano - 23 años - 175 cm - 72 Kg Al igual que su hermana, es un experto en el arte del Jee-Kune-do. Sin embargo, prefirió la velocidad y se convirtió en un conocido piloto de Fórmula Indy. Pero la mafia provocó un accidente que casi le cuesta la vida, y ahora busca venganza.

JACKY BRYANT, el piloto perseguido



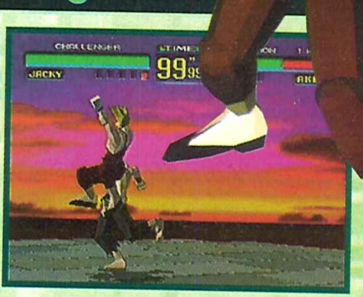
Dash Hammer Kick: Dcha, Dcha, C. *Una poderosa patada que si alcanza a su contrario no tiene respuesta posible.*



Double Spinning Kick: C. C. *Ataque doble, muy rápido, compuesto de golpe bajo y patada en la cara.*



Northern Light Bomb: (Cerca) B+A. *Es el golpe característico de Jacky y deja al rival prácticamente indefenso.*



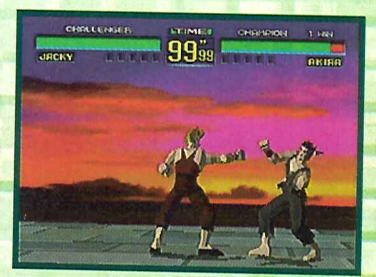
Face Crusher: (Muy Cerca) B+A. *Sólo puede realizar esta eficaz llave cuando el rival le esté dando la espalda.*



Slant Back Knuckle: Izqda-abajo, B. *Un puñetazo bajo dirigido al hígado. Sólo es efectivo si el rival no se cubre.*



Jumping Knee Stomp: Arriba, B. *Con el rival en el suelo, este vistoso golpe permite saltar sobre su cabeza.*



Spinning Back Knuckle: Izqda, B. *Un ataque rápido dirigido a la cara, que puede servir de inicio a otros ataques.*



Spinning Arm Kick: B, C. *Combinación de puñetazo y patada que se puede completar con un Spinning.*

JEFFRY Mc WILD, el devorador de tiburones

Australiano - 36 años - 210 cm - 110 Kg Nacido en una pequeña isla australiana, es un experto en el antiquísimo arte de la lucha romana Pancratium. Ganó fama mundial al pescar tiburones con sus propias manos. Un escualo destruyó su barco y quiere ganar el torneo para reponerlo con el premio.



Back Breaker: (Muy cerca) B+A. *Eleva al rival y lo estrella doblándole el cuello. Es un golpe de los más dañinos.*



Body Lift: (Muy cerca) Izqda, Izqda, B. *Mantiene al rival en vilo durante mucho tiempo, haciendo que avance el crono.*



Double Upper: Derecha-abajo, B, B. *Dos "uppercut" consecutivos que se pueden completar con una patada alta.*



Elbow Upper: Derecha, Derecha, B. *Una carga con el hombro cerrada con puñetazo al cuerpo, fácil de realizar.*



Iron Clow: (Muy cerca) Abajo, B. *Con una mano, levanta al enemigo por el cuello para arrojarlo luego al suelo.*



Power Bomb: (Cerca) Dcha-abajo, B+C+A. *Esta llave puede ejecutarse mientras el rival permanece agachado.*



Splash Mountain: (Cerca) Dcha-abajo, Dcha-abajo, B+C. *Igual que el anterior, pero sólo funciona con el rival en pie.*



Toe Kick: Abajo, C. *Un punterazo idóneo para encadenar luego alguno de los combos de Jeffry.*

Japonés - 25 años - 175 cm - 76 Kg
Fue educado para dirigir una de las más antiguas familias de maestros de la lucha en Japón. Experto en Kung Fu, su maestría se basa en una variación del estilo kenpo, inventada por su abuelo. En el torneo quiere demostrar la supremacía de su arte.

AKIRA YUKI
Maestro entre maestros



Moko-Kohazan: Abajo, Derecha, B.
Un poderoso puñetazo que alcanza al contrincante aunque se esté cubriendo.



Renkatai: Derecha, Derecha, C, C.
Esta potente doble patada puede ser bloqueada, dejando indefenso a Akira.



Yoshisenrin: (Muy cerca) Izqda, Dcha-abajo, B+C. *Rodeando al contrario, le propina un empujón por la espalda.*



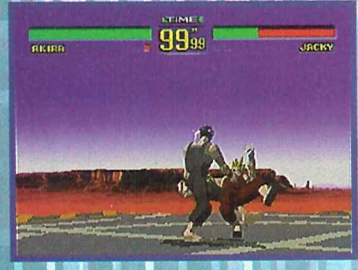
Tetsuzanko: Izqda, Dcha, Dcha, B+C.
Un empujón duro y potente que no tiene efectividad si el rival se protege.



Rimonchochu: Dcha, Dcha, C, C.
Un codazo que, ejecutado desde media distancia, coloca a Akira junto al rival.



Kansuitai: B, C.
Un combo de patada y puñetazo ideal cuando el rival para una patada media.



Toshin-Sotai: (Muy cerca) Izqda, B.
Zancadillea al contario tirándole de espaldas. Akira no tiene más "presas".



Shin'iha: (Cerca) Izqda-abajo, Dcha, B.
Una carga con el hombro que desplaza varios metros al rival aunque se cubra.



Toshin-Insho: (Cerca) Dcha, Dcha, B+C
Cuando el contario lanza un puñetazo, agarra su brazo y le voltea retorciéndolo.



Ensenshu: Abajo, C+A.
Esta patada rasante desarma al rival que se mantenga con la guardia alta.



Senpuga: C+A.
Una sencilla patada alta con giro que deja al rival listo para hacer otro ataque.



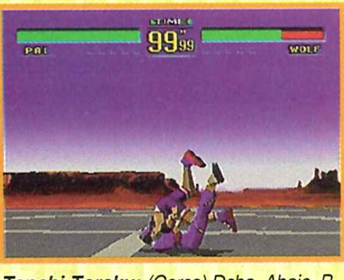
Taito-Risenkyaku: C (sin tocar el pad).
Mientras Pai se levanta, puede lanzar una patada giratoria de gran alcance.



Renkan-Haitenkyaku: B, B, B, Dcha-arriba, C. *Culminado con una patada hacia atrás que aleja a Pai del peligro.*



Senpu-Enjin: (Cerca) Dcha, Izqda, B.
Carga contra el oponente y cuando está tumbado en el suelo se arroja sobre él.



Tenchi-Toraku: (Cerca) Dcha, Abajo, B.
Una de sus presas más efectivas, que acaba con el rival de cabeza en el suelo.



Toshin-Insho: (Cerca) Dcha, Dcha, B+C.
Una combinación iniciada por una carga y rematada con un fuerte golpe.

PAI CHAN
La actriz de la venganza



Hong Kong - 18 años - 165 cm - 49 Kg
Experta en artes marciales, concretamente en el Ensei-Ken, dedica su tiempo libre a entrenar, bailar y desarrollar su carrera de actriz. Participa en el torneo con la intención de vengarse de su padre, Lau Chan, al que acusa de haber dejado morir a su madre.

KAGE MARU, el poder oscuro de los ninja

Japonés - 22 años - 172 cm - 64 Kg Pertenece a una de las organizaciones ninja más secretas del Japón relacionadas con la cara oscura de la política. Una venganza hacia él costó la vida a toda su familia. Sospecha que el sindicato organizador del torneo es el responsable, y llega para arrasarlo todo.


Rairyu-Hisho-Kyaku: Dcha, Dcha, B+C+A. Patada con las dos piernas, cargando el impulso de todo el cuerpo.


Hauragasumi: (Muy cerca) B+A. Esta llave sólo puede ser ejecutada cuando el rival permanece agachado.


Koenraku: (Muy cerca) Izquierda, B. Levanta a la víctima sobre su pierna y la hace vulnerable a otro tipo del golpes.


Kaiten-jizurikyaku: Izqda, Izqda--abajo, Abajo, Dcha-abajo, Dcha, C. Un giro completo terrminado en patada.


Ryuei-Kyaku: Derecha, Derecha, C. Una patada rasante muy apropiada cuando el rival cae tras realizar un salto.

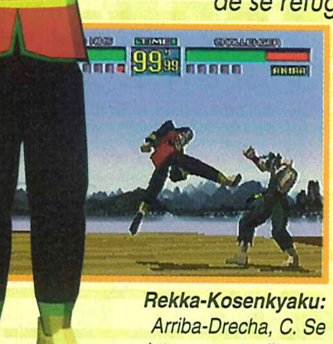

Rakuyo-Senpudan: Arriba-Derecha, C. Se realiza desde lejos. Kage da saltos mortales y termina golpeando en la cara.

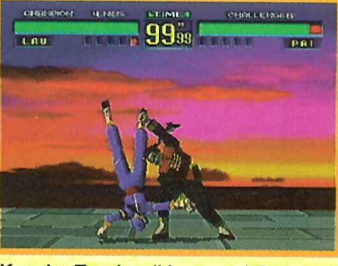

Taito: (Muy cerca) B+A. Es la presa habitual de Kage. Estrella la cabeza del enemigo contra el suelo.


Tsumujigeri: Abajo, C+A. Una patada en la cara que arroja al rival y le deja listo para nuevos ataques.

LAU CHAN, poeta y cocinero antes que fraile

Chino - 53 años - 167 cm - 75 Kg Además de ser un magnífico cocinero y un gran poeta, Lau Chan domina una desconocida técnica de lucha llamada Koen-Ken. Aprendió este arte de un eremita, en las montañas donde se refugió tras la muerte de su esposa. Su única aspiración en el torneo es demostrar que es el mejor.


Rekka-Kosenkyaku: Arriba-Drecha, C. Se completa con un puñetazo.


Kensha-Toraku: (Muy cerca) B+A. Una presa no demasiado poderosa, pero que resulta muy fácil de realizar.


Renkan-Tenshinkyaku: B, B, B, C. Un combo muy efectivo que aumenta progresivamente el daño causado.


Renkan-Haitenkyaku: B, B, B, Izqda-arriba, C. Semejante al anterior, pero termina con Lau alejado de su rival.


Ryushasenten: (Muy cerca) Izqda, B. Ideal cuando Lau está próximo al borde del escenario. Puede ser peligroso.

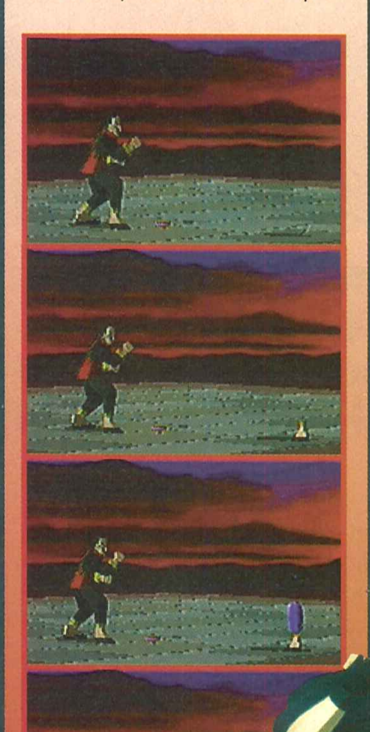

Senpuga: C+A. Una patada alta muy fácil de realizar y con resultados más que aceptables.


Shajo-Sho: Abajo-Izquierda, B. Un gancho a la mandíbula ideal para encadenar después un combo Renkan.


Tenshin-Hain-Sho: (Muy cerca) Izqda, Derecha, B. Es su movimiento más potente y no muy complicado de hacer.

Baile poligonal

Ya se ha dicho en alguna ocasión que algunos de los polígonos aparecen y desaparecen. Nada importante. Sin embargo, a veces podréis ver como el luchador entero se evapora ante vuestros ojos.



Algunos problemas, pero diversión asegurada

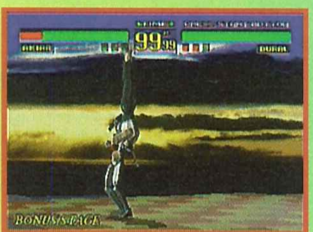
Junto con «Daytona», «Virtua Fighter» es el juego más esperado para la 32 bits de Sega. Su arrollador paso por recreativas, sus innovaciones técnicas y su original estilo de juego así lo obligaban. De hecho, se corrió mucho para tener listo el juego a la hora de lanzar la máquina en Japón. Se corrió tanto, que quizá sean las prisas las culpables de algunos de los problemas de esta versión de «V.F.». Problemas que se pueden resumir en el continuo baile de polígonos: donde había una manga ya no hay nada, donde había luchador sólo hay un pie. Este parpadeo poligonal no siempre es apreciable y casi nunca afecta al normal desarrollo de los combates, pero está ahí.

Eso sí, la jugabilidad permanece intacta y es una delicia ver evolucionar a los luchadores sabiendo que ocultan infinidad de movimientos especiales y contundentes llaves. Resulta tan espectacular como la máquina (más si pensamos que lo podemos disfrutar en casa) y tan divertido como el mejor arcade de lucha. El hecho de ser un juego tan impactante nos obliga a mirarlo con un poco más de rigor técnico, pero lo cierto es que a buen seguro va a lograr divertiros.

Teniente Ripley

Dural: luchador perfecto





Este androide cibernético de formas femeninas es el enemigo final al que deberán enfrentarse los vencedores del torneo. Se dice que el sindicato organizó la contienda para probar en ella la fuerza de esta androide. Dural es la responsable del accidente de Jacky, del lavado de cerebro de Sarah y de la muerte de la familia de Kagemaru.

Lucha desde todos los "ángulos"

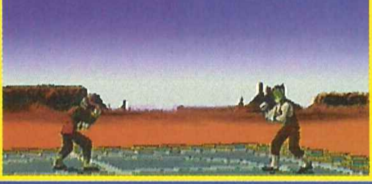






Una de las innovaciones más atractivas de «Virtua Fighter» fue sin duda su espectacular cambio de perspectiva, acompañado, cómo no, por precisos zooms y algunas rotaciones.







SATURN



ARCADE
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: -
Nº de fases: 8 luchadores
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Infinitas

Gráficos — 90
En general, son brillantes, pero el "baile" de polígonos hace desaparecer a luchadores enteros.

Música — 91
Sólo por su calidad digital, merece ser escuchada. Sus vibrantes melodías giran entre ritmos orientales.

Sonido FX — 89
Aunque repetitivos, la gran calidad y contundencia de los efectos llegan a hacer dolorosos los combates.

Jugabilidad — 92
Alcanza unos niveles similares a los del arcade original. Algún golpe especial es difícil, pero...

Adicción — 92
La multitud de opciones aseguran la larga duración del juego a pesar de contar "sólo" con ocho luchadores.

Total — 91
El primer juego para Saturn muestra las posibilidades de la máquina, aunque se aprecian defectos que se podían haber pulido.

Lo Mejor
- Propone un tipo de combate muy diferente al estilo «S.F.II».
- Contar con un juego como el de las recreativas en casa.

Lo Peor
- Las súbitas apariciones y desapariciones de polígonos.



Daytona USA

ALGÚN DÍA, TODOS LOS SIMULADORES DE COCHES SERÁN ASÍ

No fue el primero en salir en Japón, ni siquiera fue el segundo. Las expectativas giraban en torno suyo, todo el mundo quería probarlo. Se había anunciado desde el principio como el emblema, junto a «Virtua Fighter», de Saturn. Pero a AM2, acostumbrada como está a trabajar contra reloj, no se le podía meter prisa. Casi cuatro meses después de que SegaSaturn viera la luz, «Daytona USA» la usó toda para brillar. No, no fue el primero en Japón, pero sí va a ser de los primeros en España. Quizá porque Sega no quiere que «Ridge Racer» nos atrape antes, o quizá porque quiere que en Europa tengamos desde el principio lo mejor. Pero en fin, vayamos con el juego, que es lo que nos importa.

Seguro que ya habréis oído muchas cosas sobre «Daytona». Habréis oído que no mueve tantos polígonos como la máquina y que además ha reducido la resolución de los mismos. Posiblemente, también habréis oído que va generando la pista golpe a golpe y que ha perdido brillo en su "texture mapping". Y sinceramente, hay que reconocer que todo esto es cierto. Pero tampoco es menos verdad que estos problemas apenas empañan el valor más importante del juego: su sensación de velocidad.

La baja resolución con la que se han diseñado los vehículos (320 X 224) y los escasos 200 polígonos son los responsables de que el nivel de detalle y los brillos sean inferiores a los de la recreativa. Los escenarios, aunque tampoco son ➤

Divertido desde cualquier punto de vista







Cuatro son los puntos de vista desde los que podemos enfrentarnos a cualquiera de los retos de «Daytona USA». Cada una de estas vistas tiene su aliciente, su ventaja y desventaja. Si queréis emociones fuertes y os gusta la velocidad sin límite, nada como la perspectiva subjetiva. Ahora, que si lo que buscáis es ganar esquivando los obstáculos del circuito, la vista aérea os da más tiempo de reacción. Eso sí, la más espectacular es la vista desde justo detrás del coche.





La conducción de «Daytona» se aproxima mucho a la real, lo que hace que no sea fácil cogerle el tranquillo en las primeras partidas.

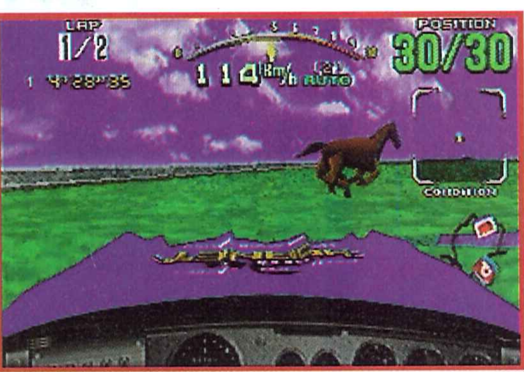


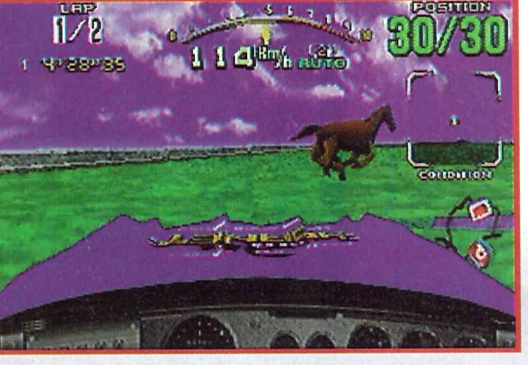






Entrar a toda velocidad en un curva puede tener resultados funestos, pero merece la pena. Admirar el coche desde todos los ángulos, incluidos los bajos, no está al alcance de todos los juegos.





«Daytona» esconde muchas sorpresas en sus enormes circuitos. En este caso es un caballo el que se cruza en el camino del coche, otras veces quizá sea un barco pirata.



Los ganadores siempre tienen derecho a la vuelta de honor, pero nunca ha sido tan espectacular como en «Daytona USA». Múltiples cámaras y diversos planos esperan vuestro triunfo.





En el modo arcade podéis elegir entre dos coches que tienen como gran diferencia el tipo de cambio. El manual, aunque más complicado, es el más efectivo.







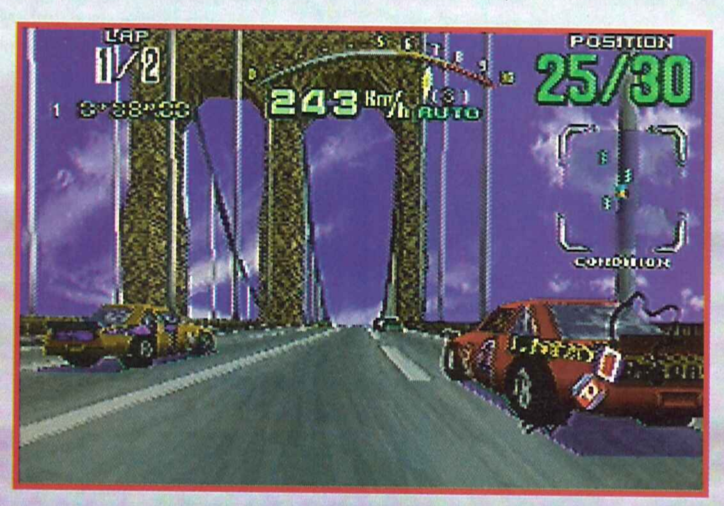
Entrar en boxes se convierte en una delicia visual más que en una necesidad. Fijaos en cómo un nutrido grupo de mecánicos se avalanza sobre el coche, mientras una cámara gira para mostrar la escena desde todos los ángulos.



Saturn ha hecho posible algo que hace unos meses parecía un milagro: poder disfrutar de «Daytona» sin salir de casa.



AM2 ha reducido la definición gráfica y el número de polígonos de todos los aspectos del juego. En los coches, esta reducción se aprecia a primera vista. Sin embargo, en las texturas y brillos de los escenarios apenas se ve diferencia.



Dale chispa a tu «Daytona»



Para **parar los rodillos** de la tragaperras y llevarte un buen alegrón, no tienes más que frenar cerca del puente y presionar "X". Así, cada rodillo se detendrá en el 7.



Si quieres que la estatua Jefferey (el de «Virtua Fighter») se ponga a **hacer el pino**, detén el coche cerca de él, pulsa el botón "X" y recréate un rato la vista.



Seguro que terminas tarareando las melodías. Pues bien, pulsa arriba y "C" al elegir coche y, **como en un Karaoke**, aparecerán las letras de las canciones.



Para **correr los circuitos al revés**, sólo tienes que pulsar el botón "Start" antes de elegir circuito en la correspondiente pantalla. Eso sí, sólo en el modo Saturn.



Si quieres **escuchar las melodías de otros juegos** de AM2, pon las iniciales de esos juegos en la pantalla de records. Por ejemplo, «Virtua Fighter»-V.F.

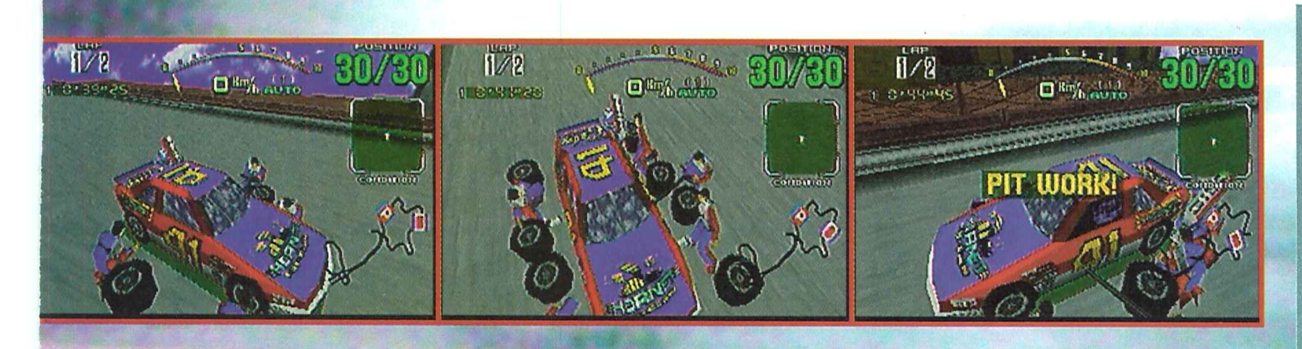


El **modo Time Attack** te permite correr en todos los circuitos sin otro contrincante que el crono. Para acceder a este modo, pulsa "Start" antes de elegir coche.

como los del arcade, se acercan tanto que pocos notarán la diferencia. Lo más peliagudo, eso sí, son los polígonos de "generación espontánea". Ya os daréis cuenta de que donde antes no había nada, de golpe y porrazo aparece un cambio de rasante, una montaña y un cartel de aviso a boxes. Pero no os preocupéis, el que está jugando apenas sufre estas bruscas apariciones, salvo en casos muy determinados.

Lo más importante es lo que «Daytona USA» os va a dejar jugar. Y os va a dejar jugar en muchos aspectos. Para empezar, cuenta con dos modos de juegos diferentes, "Saturn Mode" y "Arcade Mode". En el primero, se os ofrece la posibilidad de correr al revés los tres circuitos del programa original, sin imponer ninguna limitación de tiempo: basta con ganar para seguir adelante. El segundo, fiel a la recreativa, impone unos cronos ajustadísimos y no tiene tantos vehículos a elegir como el primero. Además, y en plan entrenamiento, podréis probar vuestras fuerzas disputando una carrera con una duración de 8, 20 u 80 vueltas.

El resto ya lo conocéis de la máquina. Un control muy sensible, un scroll impecable y una elevada jugabilidad, para colocar a «Daytona» entre las los satélites más importantes del ya europeo planeta Saturno. Si sois uno de los afortunados poseedores de esta máquina, la carretera os está esperando.



El acelerón de Saturn

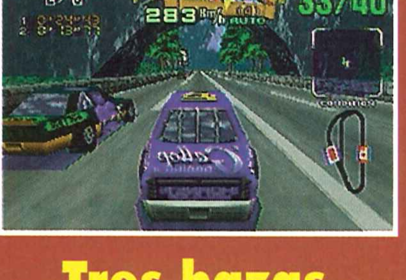
Jugar a «Daytona USA» y no divertirse es casi imposible. Quizá las dos primeras partidas nos parezca que no se deja llevar, que se descontrola con facilidad o que los rivales saben mucho. Pero eso sólo ocurrirá en las dos primeras partidas. Luego nos damos cuenta de que si el juego se descontrola es porque un frenazo a más de 300 Km/h desequilibra a cualquier coche, y si es difícil tomar una curva es porque sólo los vehículos falsos no necesitan reducir de marcha. Y ése el principal valor de «Daytona»: transmitir sensación de velocidad y de conducción real.

Si queremos ponerle algún pero, tendríamos que agarrarnos a su brusca generación de polígonos. El juego no suele notarlo, pero el mirón descubrirá enseguida que las montañas, carteles y puentes se plantan bruscamente en la pantalla sin que antes hubiera rastro alguno de ellos. Pero, al fin y al cabo, ¿qué diablos importa todo esto cuando la carretera culebrea entre las precisas texturas del famoso circuito Daytona?

Teniente Ri-



La sensación de velocidad que transmite «Daytona USA» no la habréis sentido antes en ningún otro juego de consola. La potencia de Saturn ya lo presagiaba.



Tres bazas para ganar

A diferencia del arcade, el «Daytona» de Saturn ofrece tres vehículos para elegir. Dos son iguales a los de la máquina y seguro que ya los conocéis: el rojo y azul con cambio automático, y el amarillo de cambio manual. Con éste último, si le cogéis el truco, lograréis vuestras mejores marcas. Un tercer coche (el azul de arriba) aparece en el modo Saturn. Aunque es menos rápido que los otros dos, se maneja con mayor facilidad. Resulta ideal para empezar.











SATURN



ARCADE
SEGA
AM2 (Sega)
Nº jugadores: 1
Vidas: -
Nº de fases: 3 circuitos
Niveles de Dificultad: 4+4
Continuaciones: Variable

Gráficos — 93
El brillo de las texturas y el detallismo de los coches compensan la brusca generación de polígonos.

Música — 91
Melodías pegadizas que combinan perfectamente música y voz. Eso sí, son demasiado repetitivas.

Sonido FX — 92
El bramido de los motores, los choques y derrapes varían según el escenario en que se produzcan.

Jugabilidad — 94
La inclusión de nuevos modos de juego y su parecido con la realidad le aportan muchos puntos.

Adicción — 93
Acabarlo en dos partidas es toda una proeza. Un juego difícil, que atrapa al jugador a medida que aprende.

Total — 92
Un éxito arcade basado en su brillantez gráfica y su ajustada dificultad. Poder disfrutarlo en casa era, no hace mucho, impensable.

Lo Mejor
- Es algo nunca visto en una consola. Por ahora, es la diferencia de Sega.
- Los dos modos de juego.
- Esos truquillos que añaden aliciente.

Lo Peor
- La generación de polígonos: demasiado brusca.



PARA LOS MÁS FUERTES SAMURÁIS

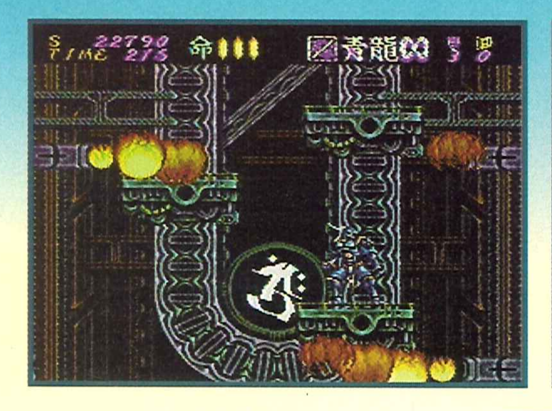
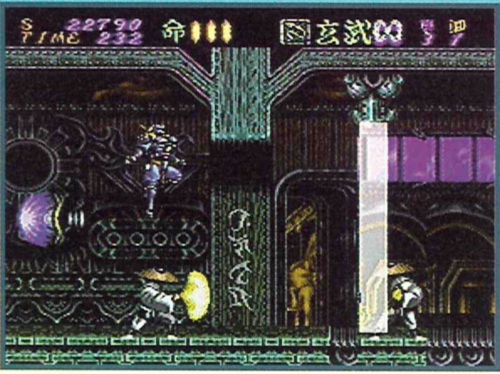
Hagane se ha metido en Super Nintendo sin armar ruido. Ha entrado a la chita callando en los 16 bits para sorprender por su calidad y no por campañas promocionales. Y es que la fuerza de «Hagane» se extrae directamente del cartucho, sin que exista nada exterior que pueda distraer de su impresionante aspecto, su intenso desarrollo y su explosiva acción.

En este cartucho vais a encontrar una interesante mezcla de sabores que trascienden lo puramente visual o lo meramente argumental. Así, vais a encontrar plataformas, shoot'em up y, sobre todo, beat'em up. Los escenarios viajan de la más lóbrega oscuridad a la más brillante claridad. Y por su parte, el personaje hace las veces de aguerrido guerrero, de máquina de matar armada hasta los dientes y de ágil atleta. En fin, el juego evoluciona paso a paso, matizando y añadiendo situaciones a cada acción, a cada fase.

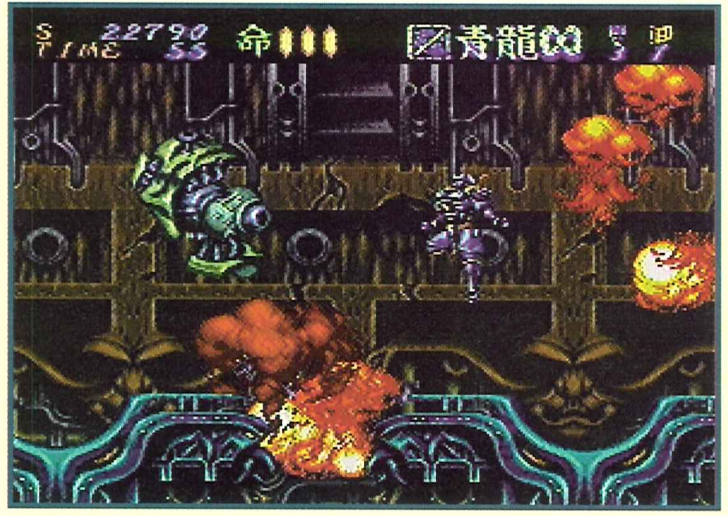
Como ya hemos dicho, básicamente se trata de un beat'em up de desarrollo horizontal. Todas las fases están compuestas por varios niveles, no muy largos, pero sí muy intensos. Y al final de cada uno de ellos aguarda un semi-enemigo final que, por su aspecto, tiene poco que ver con los verdaderos guardianes. Monstruos enormes, extraños y de gran originalidad.

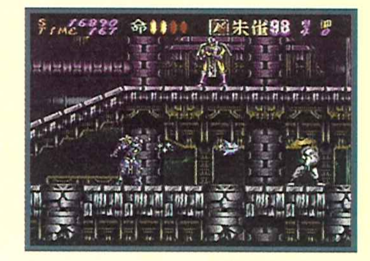
Diferentes estilos de juego se van a ir entremezclando, provocando variaciones en el desarrollo lineal habitual. En ocasiones el scroll os empujará a realizar frenéticas carreras evitando enemigos y trampas, otras muchas tendréis que trepar, e incluso a veces deberéis abusar del poco fiable salto del guerrero sobre plataformas móviles. De esta manera se crea una dinámica tan variada que el jugador no tiene opción a aburrirse o cansarse.

Aunque se puede cansar por otra causa: la dificultad. ►

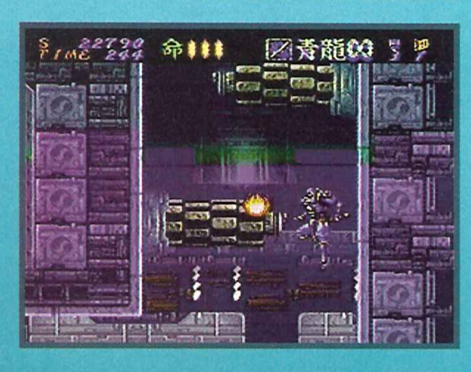




Un personaje polifacético, una mezcla de géneros y una gran dificultad convierten a «Hagane» en el reto ideal para todo el que piense que es el mejor con el pad.



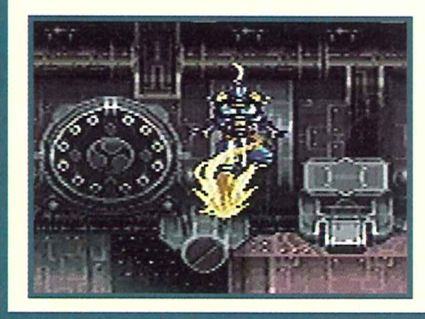




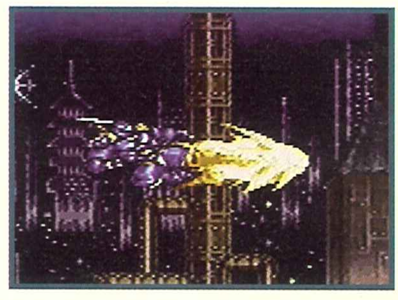


Golpes especiales, como un arcade de lucha





Con los botones "L" y "R" del pad, vuestro samurái puede girar para huir del enemigo. Pero si además de girar presionáis los botones de ataque y salto, podréis ejecutar estos espectaculares golpes que resultan más efectivos que cualquiera de las armas del samurái, aunque requieren más tiempo de ejecución. En algunos casos es tan sencillo como girar dos veces y dar un puñetazo, y en otras ocasiones debéis rodar hasta que el personaje parpadee y tirar del mando en una dirección concreta.








➤ La escasa barra de energía que posee el protagonista no parece suficiente como para enfrentarse a la gran avalancha de enemigos. Además, al perder una vida hay que volver al principio del nivel y, lo que es peor, al continuar retornaréis al comienzo de la fase.

Avanzar en «Hagane» es un ejercicio de paciencia y habilidad sólo al alcance de los más curtidos en esta lides. Que el personaje se mueva bien y con rapidez, que reciba armas, energía y vidas extra de sus enemigos, o que esconda varios golpes especiales no es suficiente para derrotar a los 16 vibrantes megas que ha preparado Hudson. Se necesita ser muy fuerte para convertirse en samurai del futuro.

Se pueden decir muchas cosas de este «Hagane», pero jamás que es un juego aburrido o repetitivo.







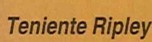


Avanza o revienta

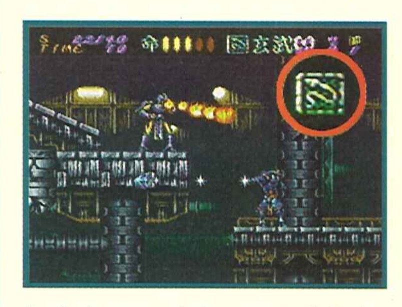
Digno de figurar en cualquier colección de videojuegos, «Hagane» pertenece a ese estilo de cartuchos en los que nada queda en manos de la improvisación. En él se han procurado compensar todas las situaciones para que no se convierta en un juego aburrido ni repetitivo.

La calidad de sus aspectos técnicos se aprecia sobre todo en la precisa ambientación y en la variedad y movilidad de los personajes. Pero tampoco se queda atrás su sobresaliente banda sonora, que ayuda a matizar el tenebroso mundo post-nuclear en el que desarrolla la acción.

Sin embargo, lo que más resalta de este cartucho es su enorme dificultad. Una dificultad que encantará a los que no encuentren juego que se les resista, pero que desesperará a los menos hábiles y a los menos pacientes. En definitiva, un juego para expertos y cachazudos.



Teniente Ripley



La Cadena, rematada en punta de flecha, es una de las armas con que cuenta el protagonista desde el principio. Tiene las ventajas de poder lanzarse a distancia o hacia arriba, y de no gastarse nunca.



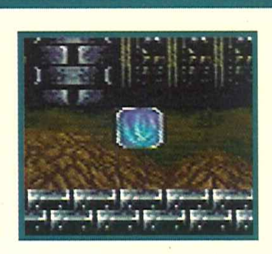
Parecida a la cadena, la **Flecha de Energía** es un arma que hay que "robar" a los enemigos. No tiene límite en cuanto a distancia, pero no puede lanzarse hacia arriba y cuenta con municiones limitadas.

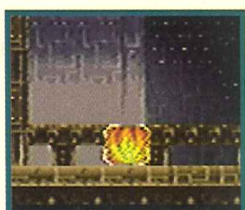


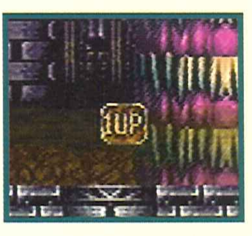




Ayudas imprescindibles para triunfar







Los enemigos sueltan, al ser golpeados, algunos **items** bastante interesantes. Dejando aparte los que aportan armas, la **llama roja** recupera uno de los puntos de energía y la **azul** hace que ésta aumente. Y en cuanto a la **vida extra**, no necesita explicación, ¿no?



Una de las fases más impresionantes os obliga a pilotar, estilo shoot'em up, una moto espacial por un mapeado rotativo.



Los enemigos finales son muy variados. Encontraréis monstruos como éste o pequeñas criaturas aún más poderosas.

Misión casi imposible

Ante cartuchos así, da gusto tener la oportunidad de poder opinar. Y es que Virgin se ha propuesto que «Hagane» entre en el Olimpo de los videojuegos, y la verdad es que puede conseguirlo. Eso teniendo en cuenta que este cartucho, aunque apto para todos los públicos, está destinado a un tipo de jugadores muy especial: todos aquéllos que están deseando enfrentarse con una aventura difícil, que les suponga horas y horas de esfuerzo, que les sorprenda a cada momento y que no decaiga ni un solo segundo.

Pues bien, todo eso es lo encontraréis en «Hagane». Todo eso, más unos gráficos de auténtico delirio y una banda sonora impresionante. Y por si fuera poco, con un protagonista versátil, capaz de superar capaz situación siempre que no seáis de los que desfallecen a los primeros intentos.

Cruela de Vil

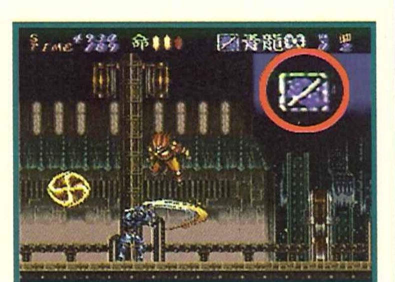
Un samurái armado hasta los dientes



La **Explosión Samurai** es la más potente de todas las armas: destruye todos los enemigos en pantalla. Al principio sólo contaréis con una explosión y los items para lograr más son difíciles de encontrar.

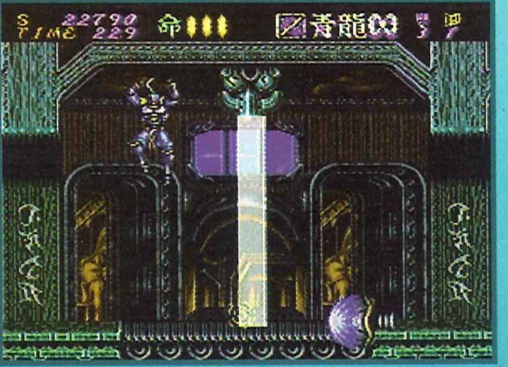


Los enemigos grandes, o los que estén en una altura distinta, pueden eliminarse cómodamente usando estas **Bombas**, parecidas a las granadas de mano. Aunque limitadas, son fáciles de hallar.



La **Espada del Samurái** es su arma básica junto a la cadena, aunque resulta mucho más efectiva y poderosa que ésta. No se pierde, pero está limitada por entero a los combates cuerpo a cuerpo.





Los decorados tenebristas de todo el juego crean el ambiente apropiado para gozar de esta apasionante aventura postnuclear.

SUPER NINTENDO



ACCIÓN
VIRGIN
Hudson Soft

Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 7
Megas: 16

Gráficos — 91
La fluidez de movimientos del personaje es, junto a los espléndidos escenarios, el punto fuerte del juego.

Música — 92
Las melodías, variadas y trepidantes, se funden a la perfección con el tenebroso ambiente general.

Sonido FX — 90
La brillantez musical se acompaña de unos efectos sonoros que se adaptan a personajes y situaciones.

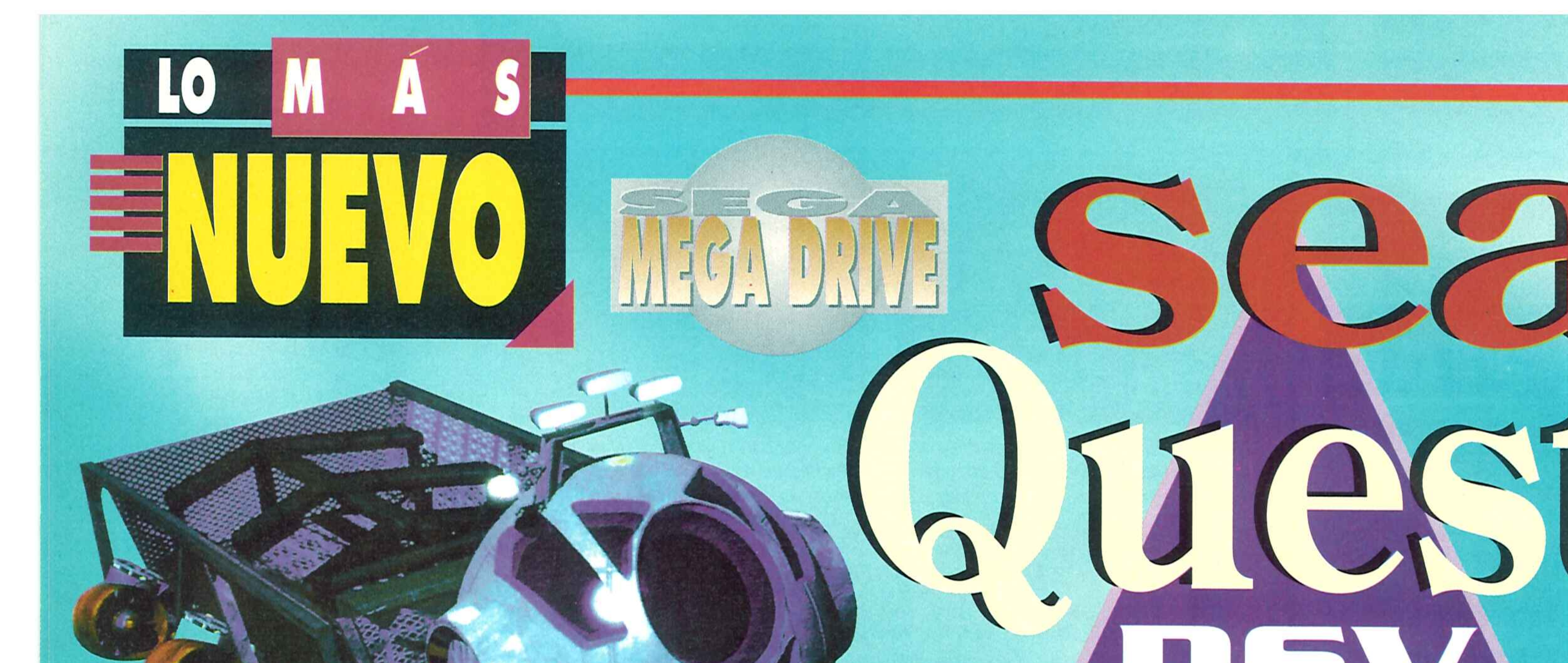
Jugabilidad — 87
Su elevada dificultad no es culpa del personaje, que salvo a la hora de saltar es sumamente controlable.

Adicción — 88
Los que estén hartos de acabar cualquier juego a la primera, pueden probar suerte con éste.

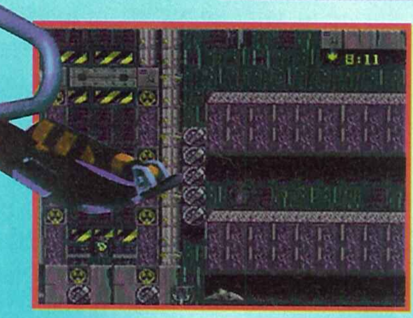
Total — 91
Tiene las virtudes técnicas, la variedad y la fuerza suficiente como para entrar por la puerta grande de SN. Eso sí, es muy difícil.

Lo Mejor
- **La música y los gráficos crean una ambientación perfecta.**
- **La agilidad de nuestro protagonista y su variedad de animaciones.**

Lo Peor
- **Que nos seas hábil ni paciente para afrontar tal dificultad.**
- **El control del salto deja bastante que desear.**



Sea Quest DSV





MISIÓN: SALVAR EL MUNDO MARINO

El fondo del mar se está convirtiendo en un escenario habitual para los videojuegos. A las aventuras y desventuras de dos personajes ya clásicos como Ecco o James Pond se le une ahora «Seaquest STV», un juego basado en la serie de televisión que ha pasado sin pena ni gloria por la cadena pública TVE 1, a pesar del presupuesto invertido tanto en producción como en publicidad.

Centrándonos en el programa, Black Pearl ha concebido el juego como una sucesión de misiones que hay que llevar a buen término para que, además de divertiros y que paséis un buen rato, podáis ir ascendiendo de grado militar hasta llegar a gobernar un submarino. De este modo el Seaquest ha de recorrer distintos mapeados -llamados cuadrantes-, en los cuales debéis encontrar las diferentes misiones, otras de bonus y, además, acabar con todas las naves piratas que pululan por la zona antes de que ellas acaben con vosotros.

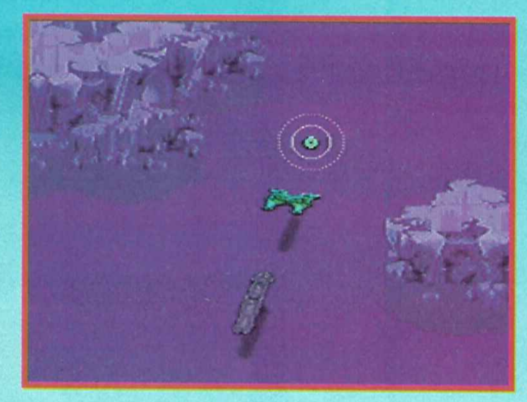
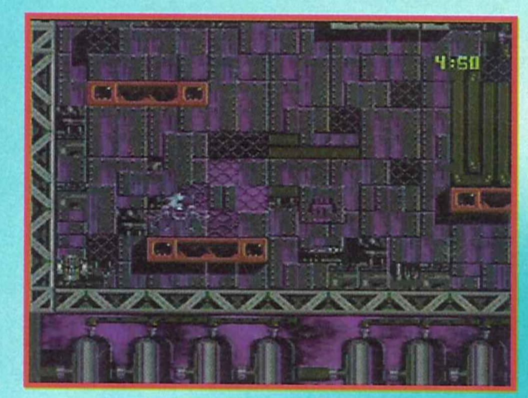
¿Y cómo lograréis encontrar cada misión? Pues muy sencillo: una vez estéis situados en la zona en que se desarrolla, la propia computadora os avisará. Entonces, deberéis elegir el vehículo más adecuado de los seis con que está dotado el submarino, teniendo en cuenta que no todos los prototipos responden de la misma forma ante determinadas situaciones. Pensad además que las primeras misiones requieren sólo uno o dos de estos vehículos, pero según avance el juego las cosas se irán complicando.

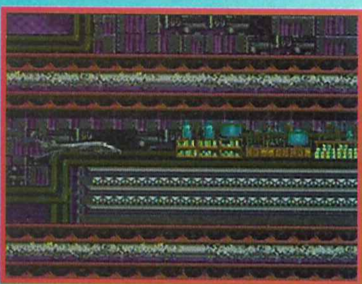
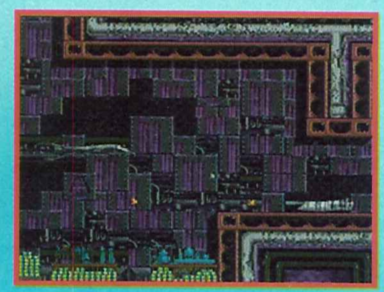
Tendréis que superar al menos doce fases hasta alcanzar la guarida de los piratas, donde nadie sabe qué os podéis encontrar. Sea lo que fuere, antes de llegar hasta allí vais a pasar unos ratos muy divertidos con los excelentes mapeados, gráficos, texturas y mecánica de juego que ofrece este «Seaquest».



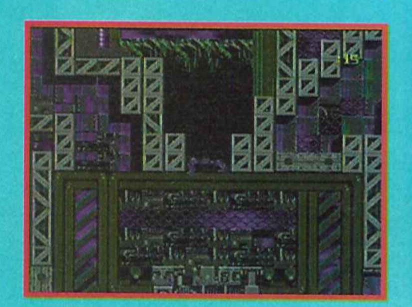
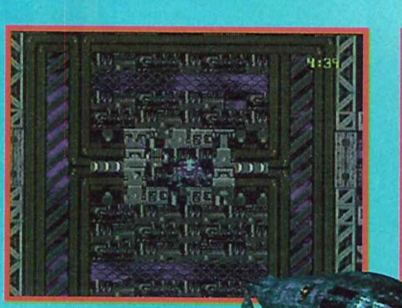
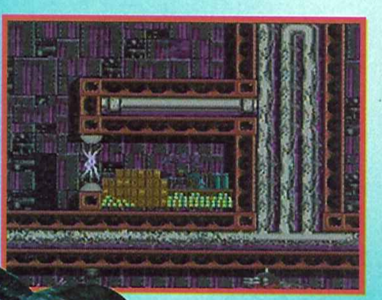
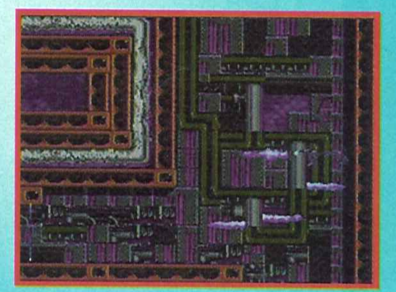




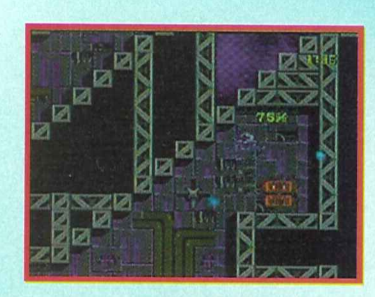



La nave Seaquest está dispuesta a sacarse la espina en Mega Drive de la escasa acogida que tuvo su serie de televisión. Y desde luego, virtudes para lograrlo no le faltan.

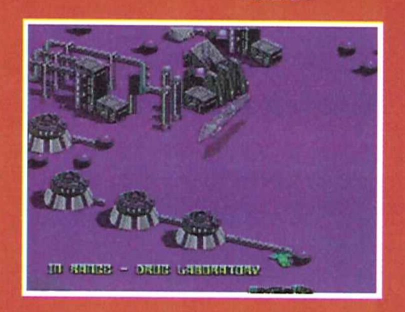
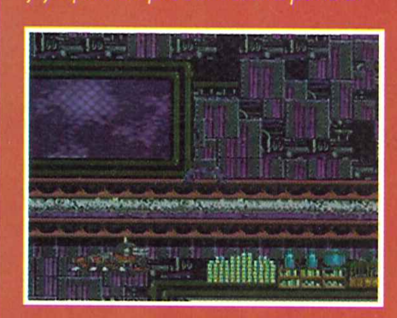

En el fondo del mar lo más difícil es orientarse. Pero vosotros vais a poder hacerlo gracias a este radar que os indica cuál es vuestra situación, la de las naves enemigas y dónde tenéis que ir para poder cumplir la siguiente misión.





Localización de objetivos

Para poder entrar en las diferentes misiones de cada cuadrante, es necesario que os situéis justo bajo la zona donde se encuentra la misión. Cuando estéis en la posición correcta, la computadora central os avisará. Entonces, sólo os quedará elegir los vehículos correctos para dicha misión y ya podréis probar vuestra pericia.






Diversión oceánica

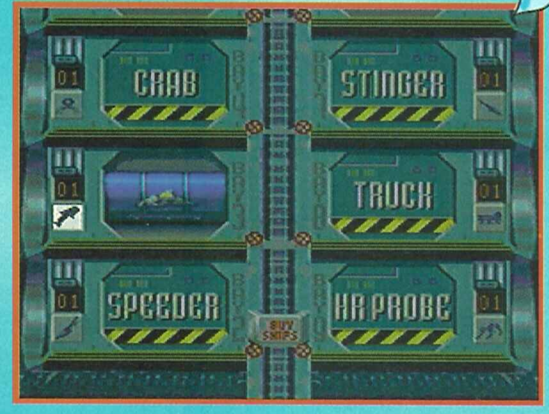
La concepción general de «Seaquest» le acerca a los juegos de estrategia, ya que todo consiste en realizar diferentes misiones para seguir avanzando. Pero fijándonos bien veremos que incluye importantes variaciones respecto a este género (laberintos, contrarreloj), que le aportan una mayor adicción.

Si a esta acertada mecánica de juego le añadimos unos gráficos de excelente calidad, un sonido correcto, passwords para salvar las misiones que ya hemos superado o una facilidad de manejo de todos los vehículos, el resultado es un juego que responde a las expectativas que crea al estar basado en una serie de televisión como Seaquest.

Boke

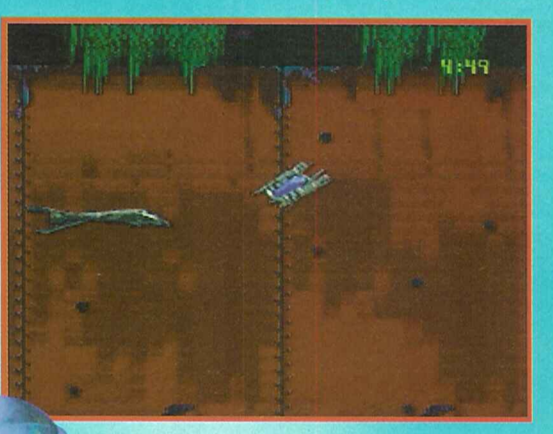


La computadora de a bordo se va a convertir en uno de vuestros mayores aliados a lo largo de la aventura. Entre otras cosas, os indicará dónde está localizada cada misión.



A vuestra disposición tenéis estas seis naves, que tienen unas características diferentes. Cada una de ellas se ajusta a un determinado tipo de misión, así que elegid con cuidado.





MEGA DRIVE



AVENTURAS
THQ
Black Pearl Soft.

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: Progresiva
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 88
Los mapeados de los cuadrantes y los diferentes backgrounds son buenos. Los sprites, algo pequeños.

Música — 89
Uno de los mejores aspectos del juego. Se puede escuchar la banda sonora de la serie de TV.

Sonido FX — 86
No es que presente un conjunto elevado de efectos, pero los que se muestran son correctos.

Jugabilidad — 87
Tanto la nave nodriza como las seis operativas son fáciles de manejar, aunque resultan algo pequeñas.

Adicción — 89
La unión de misiones y desplazamientos por el fondo marino con enemigos lo hacen muy entretenido.

Total — 88
Una sabia combinación de estrategia y aventura bajo el fondo del mar, que da como resultado un buen cartucho para Mega Drive.

Lo Mejor

- La temática naturalista del juego.
- La aventura tiene un desarrollo bastante variado y entretenido.

Lo Peor

- El reducido tamaño de los sprites.

CHERRY COKE

marca reg.

CHERRY COKE es un producto de The Coca-Cola Company

¿CHERRY COKE?

CHERRY COKE

marca reg.

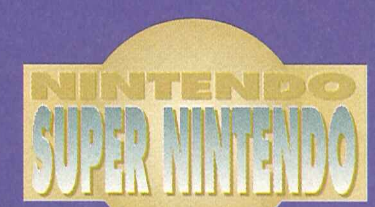
Sí, Cherry Coke es un nuevo refresco, original, atrevido y rompedor. Para ti, que estabas esperando ALGO diferente ,llega un nuevo concepto de sabor y de diversión.



¡Atrévete!

Su sabor delicioso y refrescante te ofrece nuevas sensaciones. Cherry Coke está pensado especialmente para ti, es tu imagen, es tu sabor, es más que apasionante, una forma de vivir, rompe con todo, es ALGO diferente





LA OTRA CARA DE LA JUSTICIA

Judge Dredd





No es la primera vez que Probe se deleita haciendo un juego de acción de una película taquillera. Ya lo hizo con «Alien 3» para Super Nintendo y los resultados fueron inmejorables. De hecho, este cartucho tiene mucho parecido con aquella aventura de la Ripley. Primero, por los decorados, muy en la línea «Alien 3» y más o menos tenebristas. Segundo, por la música, tan parecida que a veces se diría que es la misma. Y tercero, por la animación del protagonista. Dredd ha ganado movimientos con respecto a la heroína mata-monstruos, ya que aparte de disparar una buena colección de armas, puede desarrollar los golpes propios de un buen beat'em up. Eso sí, el sprite del juez es un poco más pequeño, cediendo parte de su protagonismo a los bien realizados y detallistas decorados.

Aparte del aspecto general, la mecánica de juego también nos recuerda a «Alien 3». El juez, lejos de conformarse con eliminar criminales y llegar al final de las fases, debe completar ciertas misiones, como cerrar las puertas de una prisión o destruir tubos criogénicos siguiendo las instrucciones de una terminal de ordenador. Así, cada fase está dividida en dos o tres misiones que culminan con un enemigo final y discurren en unos enrevesados mapeados, diseñados especialmente para perderse en su interior con facilidad.

Para avanzar, debéis almacenar las armas y los objetos más oportunos para cada situación. Por ejemplo, sin bombas no podréis destruir las cajas de municiones, que es una de las misiones que más se repiten. Vamos, que entre enemigos, mapeados y argucias varias, este cartucho se presenta como una buena opción para los que gusten de emociones fuertes.







Los amantes de los juegos de acción y de los grandes mapeados ya tienen un nuevo aliado: el Juez Dredd.





Las terminales informan sobre la misión que hay que cumplir y el estado del juez.



Para efectuar una detención, basta con intimidar al criminal que se haya rendido.

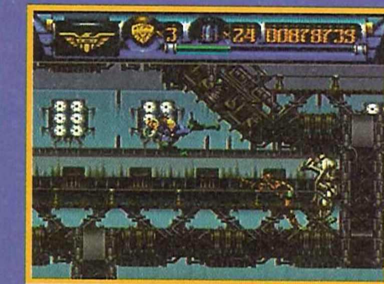


Una fase en MD 7, cortita, eso sí, pone una nota más de originalidad en el juego.



Algunos objetos pueden empujarse para llegar a zonas con ítems, armas y vidas.





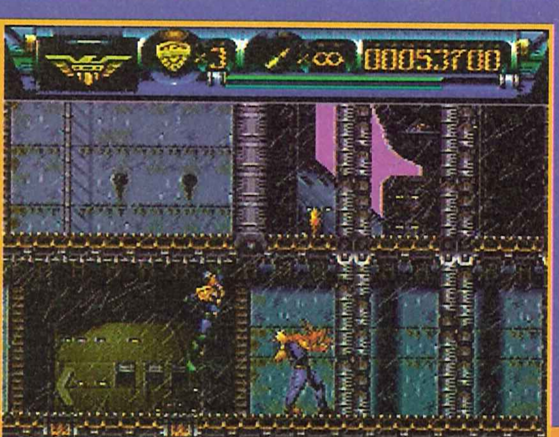
Probe repite viejas fórmulas

Semejante a «Alien 3», «Judge Dredd» trata de aprovechar las líneas básicas que hicieron de este juego un clásico de los cartuchos de acción. Sin embargo, le falta algo para llegar a su nivel.

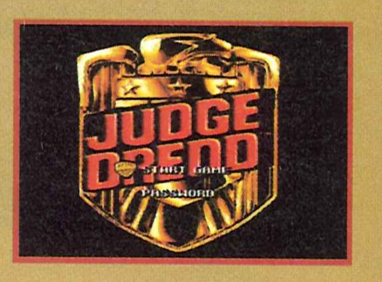
No se le puede negar el hecho de contar con uno de los personajes de acción mejor animados y con una gran respuesta al pad. Y tampoco se puede ocultar su larguísimo desarrollo, con mapeados enormes y múltiples alternativas de juego. Pero, lo dicho, le falta esa chispa que diferencia a los juegos geniales de los buenos.

Tenieente Ripley





SUPER NINTENDO



ACCIÓN
ACCLAIM
Probe

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 14
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 85
Una buena realización en la que resaltan los juegos de luz de algunos escenarios muy tenebristas.

Música — 86
Logra transmitir el tétrico ambiente de una violenta ciudad futurista y envuelve la acción sin estorbarla.

Sonido FX — 82
Más pobres que la música. No son muy variados, pero están bien realizados y acompañan lo justo.

Jugabilidad — 86
La buena animación del protagonista viene acompañada de su facilidad de manejo.

Adicción — 84
No es fácil y los passwords tardan en llegar, pero la sucesión de misiones os mantendrá pegados al pad.

Total — 85
Sin ser una joya, no deja de ser un juego completo, atractivo, muy largo y adictivo, que encantará a los jugadores "activos".

Lo Mejor
- Es muy largo, con mapeados extensos y diversas misiones.
- El personaje está bien animado y se maneja con facilidad.

Lo Peor
- A veces puede hacerse repetitivo por la similitud entre las misiones.
- Los passwords tardan demasiado tiempo en llegar.



OTRA MANERA DE JUGAR A SONIC



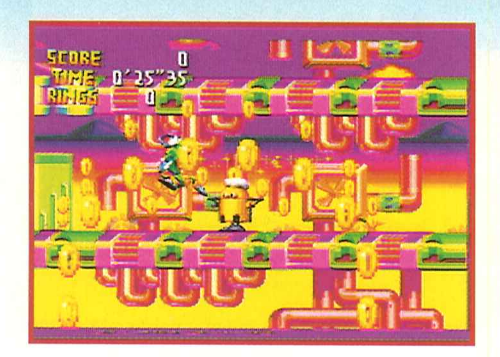


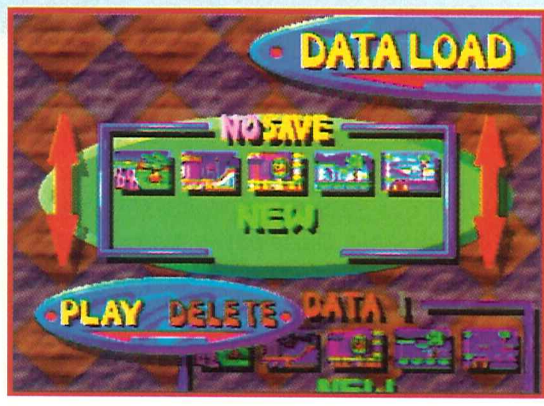
La saga Sonic había empezado ya a hacerse monótona. La misma y reiterativa mecánica con situaciones casi idénticas pedía a gritos una evolución. Ya no bastaba con mejorar los gráficos o añadir fases de bonus espectaculares, había que cambiar el aire del juego. Y eso es lo que Sega ha hecho con este «Chaotix».

De apariencia similar a cualquier otro cartucho del puercoespín azul, «Chaotix» incorpora novedades substanciales a la hora de jugar. Como es norma en los juegos de plataformas, el objetivo consiste en ir recorriendo fases de mapeados laberínticos. En este caso las fases son cinco, con varios niveles cada una, pero con una nota de originalidad apropiada al título: las fases no se desarrollan de una manera lógica. Veréis, tras concluir el nivel previo, se pasa a una pantalla en la que una ruleta elige por vosotros la fase en la que vais a jugar, sea cual sea de las cinco. Cuando terminéis el primer nivel, volveréis a la ruleta. Si os toca de nuevo la misma fase jugaréis el segundo nivel, de lo contrario empezaréis otra distinta.

Este caótico sistema de elección de fase le va como anillo al dedo a los no menos caóticos escenarios de juego. Casi no hay enemigos, pero las trampas, los callejones sin salida y el imparable reloj son obstáculos más que suficientes. Sobre todo, cuando se deben coordinar las habilidades de dos personajes a la vez. Sí, dos personajes unidos por una cadena y dos anillos, y que resultan ser la innovación más importante del juego. Podéis elegir tanto el personaje principal como el "ayudante" encadenado. Así, las distintas facultades de uno y otro consiguen que la acción cambie según la pareja protagonista, dando como resultado infinitas posibilidades de juego.

Y para que disfrutéis de ellas sin daros una "panzada" jugando, el cartucho puede almacenar hasta cuatro partidas distintas.





Como ya tuvimos ocasión de disfrutar en «Sonic 3», este cartucho lleva incorporada una práctica batería que permite salvar hasta cuatro partidas distintas.

Este «Chaotix» supone un punto y aparte en la saga Sonic, pero sin perder ninguno de sus múltiples encantos.



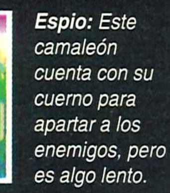



Esta pantalla es una especie de juego en el que tendréis la oportunidad de cambiar a vuestro compañero. No es fácil elegir concretamente a uno, pero tampoco es obligatorio intentarlo.

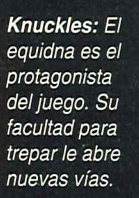
TUS PROTAGONISTAS



Charmy: *Esta pequeña abeja puede cruzar volando toda la fase, aunque no tiene fuerza de arrastre.*



Espio: *Este camaleón cuenta con su cuerno para apartar a los enemigos, pero es algo lento.*



Knuckles: *El equidna es el protagonista del juego. Su facultad para trepar le abre nuevas vías.*

Mighty: *La dureza de este armadillo os permitirá destrozar la mayoría de los obstáculos.*

Vector: *La altura del cocodrilo le permite saltar más y arrastrar al compañero con fuerza.*

Tan bonus como siempre



Este juego conserva el estilo de bonus en tres dimensiones que tanto gustó en «Sonic». La historia es más o menos la misma: coger anillos y bolas azules a la vez que esquiváis bolas rojas, agujeros, pinchos y trampas varias hasta llegar al final













Aunque en apariencia resulta muy similar a cualquier otro juego de la saga Sonic, este cartucho incorpora novedades en su mecánica de juego que hacen renacer el viejo encanto de la mascota de Sega.

Algunas situaciones del juego os obligarán a usar la cabeza. En este caso tenéis que conseguir que los personajes se coloquen en la plataforma que muestra su imagen. Así se abre la puerta que impide vuestro avance.





Knuckles y sus amigos toman el relevo

Parece que Sega se ha propuesto lavarle la cara a Sonic. Quizá hayan sido demasiado drásticos al sacarle de un juego que, a todas luces, es una secuela de sus anteriores aventuras, pero lo cierto es que falta le hacía. El cambio de mecánica va a encantar a los seguidores del erizo y va a sorprender a los menos fanáticos. Es un juego distinto, innovador y original, que requiere un esfuerzo de concentración para seguirle la pista. Le falla la escasez de enemigos y algunos problemas de control, pero aparte de eso resulta sumamente divertido.

Por último, no puedo resistir la tentación de hacer un inciso en relación al formato de «Chaotix». Y es que parecía que el sistema 32 bits de Sega iba a estar enfocado a temas más impactantes como «Doom», «Stellar Assault» o «Virtua Fighter».

Teniente Ripley

Nuevos personajes, nuevas habilidades



*Jugando en equipo se pueden hacer muchas cosas, como **coger en brazos** al compañero y **lanzarlo** sobre enemigos o plataformas alejadas.*



*Otra buena demostración de trabajo conjuntado es la posibilidad de **arrastrar al compañero** para que llegue a sitios difíciles o aumente su velocidad.*



*Haciendo **girar** a vuestro amigo de turno podéis lanzarle contra la pantalla, provocando un impresionante **zoom** que a veces permite ascender.*



El formato 32X de Sega no ha querido perder la oportunidad de recibir a los continuadores de la saga Sonic.



MD 32X



PLATAFORMAS
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Graba
Megas: 24

Gráficos — 82
Colorido y viveza para un cartucho gráficamente brillante. Aunque sigue sin ser lo que 32X puede dar.

Música — 85
Ofrece características similares a las de la saga Sonic: gran calidad y un ritmo rápido y pegadizo.

Sonido FX — 83
Los efectos se adaptan a los personajes, escenarios y al ritmo del juego, pero son muy poco innovadores.

Jugabilidad — 88
Cuesta controlar a los dos personajes, pero una vez logrado se abren múltiples posibilidades de diversión.

Adicción — 89
Sus antecedentes, la posibilidad de grabar partidas y las novedades garantizan su atractivo.

Total — 87
Los seguidores de Sonic encontrarán aquí todas las virtudes de la saga, con la inclusión de nuevos personajes y situaciones.

Lo Mejor
- La incorporación de los nuevos personajes.
- Es algo distinto, caótico, original.

Lo Peor
- Mega Drive 32X parecía estar destinada a juegos más impactantes.
- A veces el control es dificultoso.

The NINJA WARRIORS

NINTENDO SUPER NINTENDO







EL PODER DE LOS NINJA

Es justo reconocer que la originalidad en un género como los beat'em up brilla por su ausencia. O por lo menos eso viene a demostrar este cartucho, que no deja de repetir la fórmula de títulos como «Final Fight» con algunos cambios. El sistema de juego lo conocéis todos a la perfección: hay que repartir mandobles, puñetazos y patadas a diestro y siniestro, con el objeto de recibir los menos golpes posibles y de acabar con todo el que se ponga por delante.

Tres son los protagonistas que se os ofrecen al principio de la aventura. Tenéis un ninja oscuro de portentosa fuerza física y escasa movilidad, una joven luchadora muy rápida pero falta de contundencia, y un androide que combina las virtudes de los dos anteriores. Una vez elegido el combatiente (o combatientes, en el caso de que juguéis a dobles), empieza la aventura.

El juego se compone de seis fases divididas en dos niveles y cerradas al cal y canto por el corpachón de algún enemigo final de duro pellejo. Por el camino iréis encontrando items que recuperan vuestra energía (pocos, a decir verdad) y una serie de objetos que podéis lanzar a vuestros contrincantes. Además, cada luchador cuenta con una barra de energía extra que se va rellenando mientras no recibáis golpes. Una vez llena, podréis ejecutar un golpe especial que barre a todos los enemigos de la pantalla.

Por si esto fuera poco, cada personaje cuenta con una serie de golpes propios aparte de la patada y el puñetazo característico. La realización de estos golpes depende fundamentalmente de la distancia a la que esté el rival y de la dirección del pad en el momento de lanzar el puño o la pierna.

Como veis, no deja de ser lo mismo de siempre. Eso sí, con una calidad gráfica que, sin necesidad de alardes técnicos, resulta correcta y permite jugar con comodidad.








Los protagonistas del juego son capaces de realizar una amplia gama de golpes que van desde el codazo al cabezazo. Y por supuesto, pueden lanzar cualquier objeto que esté a su alcance.



Al ir avanzando, la barra de energía situada bajo el indicador de vida se irá rellenando. Cuando empiece a parpadear, podréis lanzar un ataque que destruirá a todos los enemigos en pantalla.






Tres estilos diferentes



Éstos son los tres protagonistas del juego. Cada vez que continuéis, podréis cambiar de personaje.



Kuhoichi: Esta ágil y rápida guerrera usa dos cuchillos ninja como arma para sus movimientos especiales.



Kamaitachi: Veloz y poderoso, este androide de brazos como cuchillas es el luchador más completo del juego.



Ninja Oscuro: Físicamente es el más fuerte y contundente, pero su pesadez y lentitud le hacen ser un blanco fácil.

Ni más ni menos que lo de siempre

Los amantes de los beat'em up encontrarán en «Ninja Warrior» la excusa perfecta para dar rienda suelta a sus instintos. Técnicamente correcto y bastante manejable, tiene el mismo "defecto" que todos los demás miembros de su género: poca originalidad y una variedad aún más escasa.

No deja de ser un juego divertido, pues todos los beat'em up lo son. Sin embargo, la misma mecánica, sin apenas variaciones, puede hacerse demasiado pesada para los que ya estén cansados de este estilo o aquéllos que no sean unos fanáticos del género.

Teniente Ripley



Al final de cada fase os espera un enemigo final, que muchas veces aparecerá protegido por sus secuaces.

SUPER NINTENDO



BEAT'EM UP
TAITO
Taito

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos — 86
Simplemente correctos. Resalta la completa colección de movimientos de todos los luchadores.

Música — 84
Bastante cañera, está perfectamente realizada y sirve de apoyo a la continua acción del juego.

Sonido FX — 83
Hay una buena colección de efectos sonoros. Están acertados, aunque se hagan un poco repetitivos.

Jugabilidad — 85
Los personajes se mueven rápido y su control no ofrece problemas. A dobles resulta muy divertido.

Adicción — 84
La repetición de enemigos puede llegar a cansar. Pero si te gustan los beat'em up, éste no te defraudará.

Total — 83
Como todos los juegos del género, éste resulta divertido y adictivo, aunque, como ya es habitual, no aporta nada nuevo.

Lo Mejor
- Tres personajes con una buena colección de golpes cada uno.
- El control es preciso.

Lo Peor
- No es demasiado difícil.
- Se repiten los enemigos.
- No aporta nada nuevo al género del beat'em up.





EL BAT-IR DE LAS ALAS







The Adventures of BATMAN & ROBIN

El Señor de la Noche bate su capa alada por los circuitos de Mega Drive. Y lo hace en un cartucho basado en la serie de dibujos animados de la Warner, "Batman Animated Series", por lo que tanto la estética del juego como los rostros de superhéroes y supervillanos son los mismos que podéis ver en la serie que actualmente emite Tele 5.

«The Adventures of Batman & Robin» es un juego que combina niveles de clásico beat'em up con otros de shoot'em up que sirven, además de para probar vuestra puntería, para que Batman y Robin saquen de la Batcueva sus Batplanos. Y es que antes de adentraros en Gotham City podéis elegir entre cualquiera de los dos personajes, o bien jugar con los dos a la vez siempre que tengáis un amigo dispuesto a echaros una mano.

En cuanto al desarrollo de la aventura, todo comienza con la fuga de cuatro villanos del Arkham Asylum. Vuestro cometido consiste en derrotarlos por este orden: Joker, Dos Caras, Sombrerero Loco y Mr. Freeze, de tal manera que cada uno de ellos marca una fase compuesta por un gran número de niveles y retos a la altura de los adversarios. Y para devolver a estos "angelitos" al manicomio local, contáis con unas armas de incalculable valor: vuestros puños y una colección inagotable de batarangs.



Con un vuelo irregular

Batman aparece en Mega Drive con demasiados altibajos. Hay niveles brillantes, tanto en gráficos como en desarrollo de juego, pero otros no consiguen mantener esa línea. Además, las cuatro larguísimas fases terminan haciéndose demasiado pesadas, a pesar de combinar beat'em up con niveles de shoot'em up.

Desde luego, todo el universo de personajes que rodea a Batman y Robin daba para generar más variedad de situaciones que las que se han incluido en este cartucho. Eso sí, es todo un acierto la inclusión del joven compañero de Batman.

Cruela de Vil







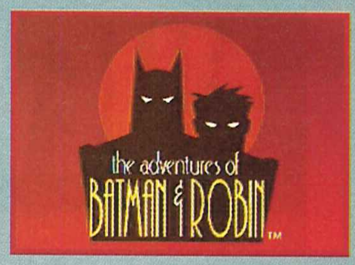
Si bien todos los escenarios mantienen una gran calidad, sin duda uno de los niveles más sorprendentes y que están mejor plasmados es el enfrentamiento con el Sombrerero Loco.

La mejor pareja de Gotham City




Como sobre gustos no hay nada escrito, o por lo menos eso se dice, suponemos que Robin también tendrá su legión de seguidores. Pues para que todos estéis contentos, aquí se os da la oportunidad de elegir entre Batman y su pupilo para jugar. Claro que lo más completo es la opción para dos jugadores simultáneos.

MEGA DRIVE



BEAT'EM UP
SEGA
Clockwork Tortoise

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos — 88
Con la estética de la serie de dibujos y algún efecto asombroso, aunque los sprites tiran a pequeños.

Música — 82
La melodía es muy cañera, pero no cambia a lo largo de todo el juego y termina por cansar.

Sonido FX — 76
Quizá sea que la versión aún no está terminada del todo, pero son escasos y poco efectistas.

Jugabilidad — 80
Sólo se usa un botón, pues Batman y Robin disparan o dan puñetazos según lo cerca que esté el enemigo.

Adicción — 82
Se coge con ganas, pero pierde dinamismo debido a la excesiva duración de las fases.

Total — 83
El cartucho cumple con dignidad, pero lo cierto es que esperábamos más de la aparición de Batman y Robin en Mega Drive.

Lo Mejor
- Los enfrentamientos con Harley Queen o el Sombrerero Loco son, gráficamente, una pasada.
- La inclusión de Robin.

Lo Peor
- El desarrollo de la aventura no consigue mantener una línea constante de interés y de calidad.

SUPER NINTENDO

HUMAN PRENDE FUEGO A LA SUPER







¿Qué mejor manera de encontrar el camino que seguir las flechas? Éstas os señalarán las puertas que se encuentren abiertas.



De vez en cuando recibiréis información, pero en inglés. Lo bueno es que los textos no son determinantes para que triunféis.





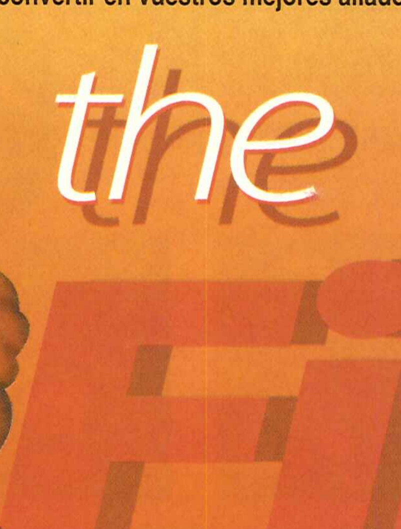
Todos conoceréis de sobra que los bomberos son unos profesionales altamente cualificados, que arriesgan su vida a diario por el bien de la comunidad. Pues bien, Human os ofrece la oportunidad de meteros en la piel de uno de estos "héroes anónimos", a lo largo de las seis fases que componen «The Firemen», su nueva oferta para los 16 bits de Nintendo.

La chispa de esta aventura salta cuando, a las seis de la tarde del día de Navidad, se desencadena un incendio en el edificio de Metrotech. Lo que ya de por sí supondría una catástrofe alcanza unas dimensiones alarmantes, ya que en su interior se está celebrando la tradicional fiesta de Navidad. Por si fuera poco, Metrotech es una empresa química, lo que aumenta considerablemente las dimensiones del incendio.

El capitán Peter Gray encabeza el equipo de cinco personas encargadas de controlar el suceso. Él es el personaje que debéis manejar en vuestro deambular por las seis plantas del edificio, mientras rescatáis a las personas que han quedado atrapadas y acabáis con el fuego.

Para que no os sintáis solos en vuestro esfuerzo, contáis con la ayuda de Daniel McLean, vuestro segundo de a bordo. Aunque no le podéis controlar, cuenta con la ventaja de que las llamas no le hacen perder energía. Junto a él, Max, Walter y Winona completan vuestro equipo humano. Desde el exterior del edificio, estos tres compañeros os darán instrucciones y consejos sobre lo que debéis hacer a medida que os vayáis adentrando en el incendio.

Enemigos, lo que se dice enemigos, no vais a tener. Pero sí debéis véroslas con llamas de todo tipo (algunas incluso con inteligencia propia), que contribuyen a caldear el ambiente y a poneros las cosas muy difíciles. ¿Y vuestras armas? Pues como era de esperar, el agua, junto a vuestra astucia y valentía, se van a convertir en vuestros mejores aliados.





Este chorro de agua verde es mucho más potente y apaga el fuego con más rapidez. Para usarlo, sólo hay que coger el ítem.



Todos los escenarios están plagados de detalles, como este árbol de Navidad o la comida que podéis ver sobre las mesas.

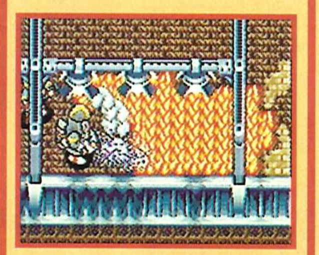
Si alguna vez has dicho: "de mayor, quiero ser bombero", ésta es tu oportunidad.







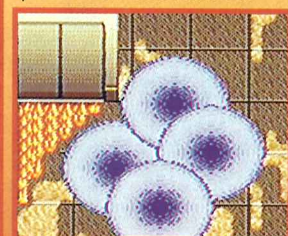
Agua para cada ocasión



Para combatir el fuego que está a ras de suelo, tenéis que utilizar agua pulverizada.



La manguera resulta perfecta para las llamas altas o el fuego que avanza hacia vosotros.



En situaciones extremas, lo más práctico es lanzar una bomba de agua. Muy eficaz.

Un toque de originalidad

Human inunda los 16 bits de Nintendo con aires novedosos, encarnados en el protagonista de su nuevo juego. Abajo los luchadores cachas y los peligros mutantes o alienígenas. A partir de ahora, sentiremos el calor de las llamas y nos encantará ser bomberos. Y es que «The Firemen», aparte de estar magníficamente realizado, nos ha gustado mucho.

Nos ha gustado por sus gráficos, por estar plagado de detallitos, por ser una aventura continua -en plan película-, por su progresivo nivel de dificultad, por lo novedoso de la situación... Vamos, que supone una bocanada de aire "fresco" que todos hemos de agradecer.

Cruela de Vil



SUPER NINTENDO



ACCIÓN
HUMAN
Human

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 3
Megas: 16

Gráficos — 89
Sprites grandes dentro de unos escenarios muy detallados. Eso sí, todo con un innegable aire japonés.

Música — 81
Las melodías son bastante marchosas y ponen una adecuada puntilla musical a la acción.

Sonido FX — 82
Cristales que se rompen, el crepitar de las llamas, agua y explosiones. ¿Acaso esperabais algo diferente?

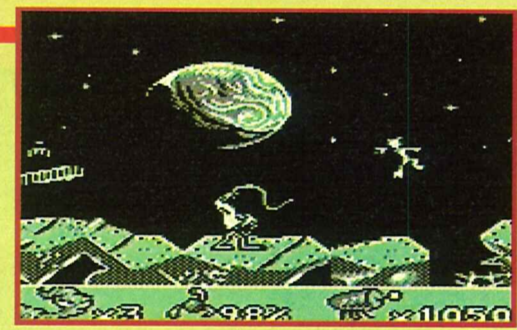
Jugabilidad — 90
El juego es bastante fácil de controlar, lo que no resulta tan sencillo de dominar es el fuego.

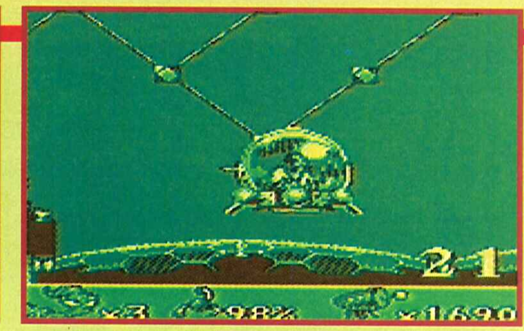
Adicción — 89
El cartucho resulta muy atractivo y novedoso, con una situación que se complica según se avanza.

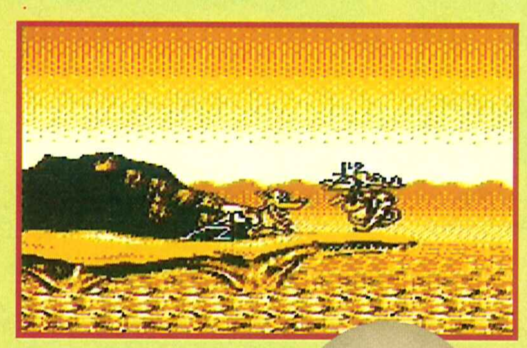
Total — 89
Human conseguirá que vuestra Super Nintendo se ponga a echar humo (literal y figuradamente) con esta excelente aventura.

Lo Mejor
- Que el nivel de dificultad aumente progresivamente a medida que avanzamos.
- Lo original de toda la situación.

Lo Peor
- Ser consumidos por las llamas.





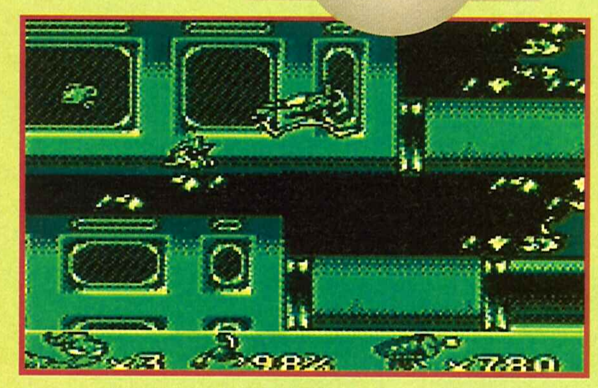




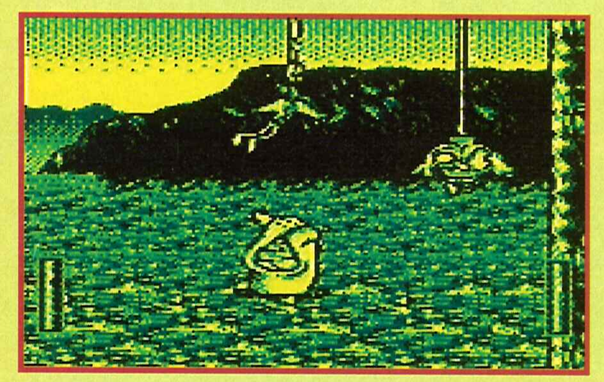








Como podéis apreciar, las animaciones de todos los personajes apenas han perdido calidad con su paso de los 16 a los 8 bits.



La variedad sigue siendo, también en portátiles, el punto fuerte de un plataformas espectacular, con un protagonista original y con mucho sentido del humor. Mirad si no cómo hace puenting.

La simpática lombriz de Dave Perry ha dado un salto importante en su carrera, al pasar con todo éxito de los 16 a los 8 bits. Las portátiles de Sega y Nintendo han recibido sendas conversiones de gran calidad, que conservan las principales virtudes del juego original: una perfecta animación y un sorprendente desarrollo.

Para conseguir compilar las excelencias de la primera versión en estos dos cartuchos, se han "robado" algunas fases de las 16 bits. Así, nuestra lombriz sigue en la obligación de recorrer el basurero, el infierno, el fondo marino y el escondite puntiagudo de la reina, pero ya no ha de viajar al interior de la ciudadela futurista Level 5 ni del intestino. Eso sí, necesita marcarse unas carreras después de cada fase y enfrentarse al pájaro pescador si se pierde. Para ello podrá realizar los mismos movimientos de siempre: saltar, disparar, usar su cuerpo como un látigo, colgarse o volar como un helicóptero.

Pero lo mejor del caso es que el control de este divertido plataformas se realiza con una gran suavidad, aun contando con la pega de los dos únicos botones de las portátiles. En fin, un juego fácil de manejar y que divierte con facilidad.

GAME BOY

EARTHWORM JIM
DEVELOPED BY EUROCOM FOR PLAYMATES, INC.
PRESS START
NORMAL

áficos 90 · Música 88 · Sonido FX 85 · Jugabilidad 88 · Adicción 89

Después de otras conversiones similares (léase «Lion King» o «Aladdin»), encontrarse con este cartucho para Game Boy es una sorpresa mucho más que agradable. El juego mantiene no sólo las animaciones del 16 bits, sino que además conserva la música y casi todos los enemigos y fases, con ligeras variaciones en los mapeados.
Por si fuera poco, se juega extraordinariamente bien y no se encuentran los molestos problemas de scroll habituales en estas conversiones. Es más, el tamaño de la pantalla está perfectamente compenetrado con el vibrante y móvil protagonista.

Total 89

PLATAFORMAS • SHINY • Eurocom • Nº jugadores: 1 • Vidas: 5 • Nº de fases: 6 • Niveles de Dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Megas: 4






UNA LOMBRIZ PARA TODOS LOS BOLSILLOS



SEGA GAME GEAR

A pesar de la espectacularidad que proporciona el color, la versión para Game Gear cuenta con el problema de la ralentización. A veces, la lentitud del juego puede llegar a hacerse exasperante.







GAME GEAR

Gráficos **86** Música **89** Sonido FX **87** Jugabilidad **84** Adicción **85**

La conversión para Game Gear tiene un problema que Game Boy ha sabido subsanar: la ralentización. En muchas ocasiones la acción se vuelve desesperadamente lenta, provocando así algunos problemas de control. Aunque visualmente es impresionante, el scroll es a veces algo brusco y no siempre entran en pantalla todos los elementos necesarios para avanzar. Sin embargo, una vez os acostumbréis a estas pegas el juego puede ser tan divertido como el mejor de los plataformas. Además, cuenta con una banda sonora impresionante y con la simpatía innata de este peculiar personaje.

Total **85**

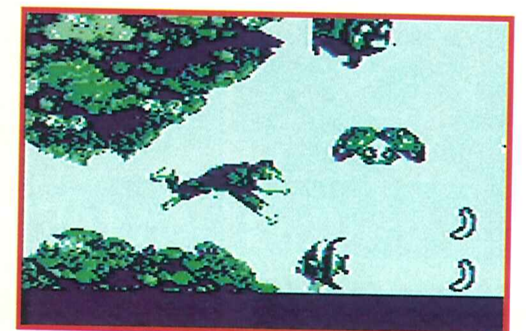
PLATAFORMAS • SHINY • Eurocom • Nº jugadores: 1 • Vidas: 5 • Nº de fases: 6 • Niveles de Dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Megas: 4

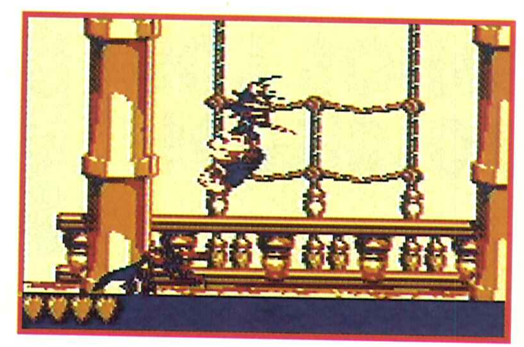




DONKEY KONG LAND

UN GORILA EN MI GAME BOY







Aunque parezca increíble, el gorila de Rare y Nintendo ha encogido su enorme volumen para colarse en una pequeña portátil acompañado de su inseparable Diddy. Pero lo mejor del caso no es que aparezcan en una 8 bits, sino que se han adaptado perfectamente a las limitaciones de la consola para protagonizar un cartucho rebosante de calidad y no una burda copia de su anterior éxito. Y es que tanto Donkey como Diddy toman vida en una animación impecable, sin perder apenas movimientos con respecto a su viaje por Super Nintendo.

La mecánica de juego es idéntica a la versión para 16 bits. Nuestros protagonistas deben ir superando nivel por nivel unas fases extensísimas, hasta llegar al enemigo final y recuperar los plátanos robados. Puro plataformas, «Donkey Kong Land» tiene la importante virtud de haber encontrado originalidad en un género casi agotado. Cada fase esconde multitud de niveles secretos, atajos camuflados y nuevos y retorcidos métodos de haceros perder las vidas y la paciencia. Eso sí, por el camino nuestros compañeros podrán recoger items que faciliten el camino, como barriles, plátanos o letras.

Al igual que en el juego para Super Nintendo, podéis alternar el protagonismo de uno u otro mono según os vengan mejor sus respectivas habilidades. Sin embargo, en este caso no veréis juntos a los dos animales, sino que aparecerán cuando perdáis a uno de ellos o decidáis el cambio con el botón select.

Otra gran diferencia con la versión 16 bits estriba en las fases. Algunas son totalmente nuevas, y otras, aunque recuerdan a las del primer juego, tienen mapeados diferentes. Además, se han suprimido las fases de bonus de los cuatro amigos espontáneos de DK, y sólo jugaréis con dos de ellos: el rinoceronte y el avestruz.

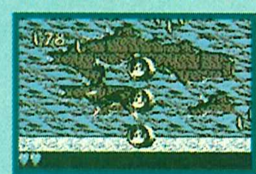
NINTENDO GAME BOY

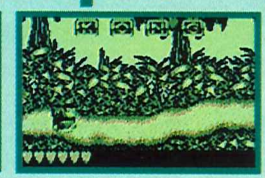
Pero no temáis, nada de esto resta atractivo a un cartucho que resulta sumamente divertido y muy adictivo. Y es que un personaje como Donkey Kong, a todas luces sucesor de Mario, merece todos los esfuerzos por parte de Nintendo.



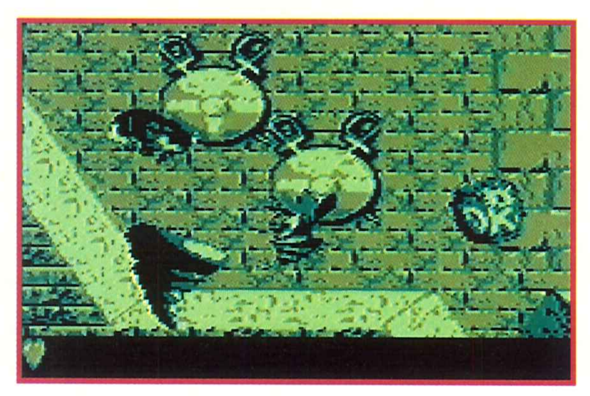
Que no se te escapen

Las caras de DK, los plátanos y las letras de la palabra Kong son la mejor opción para tener siempre vidas.

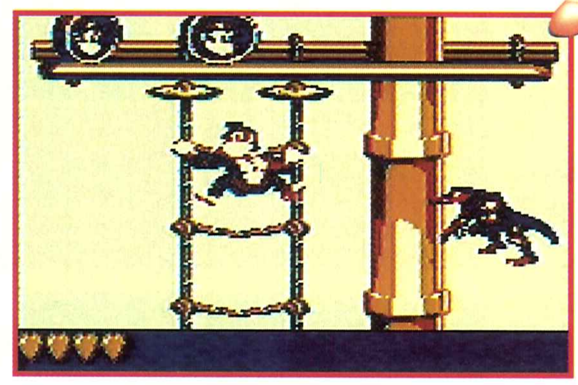




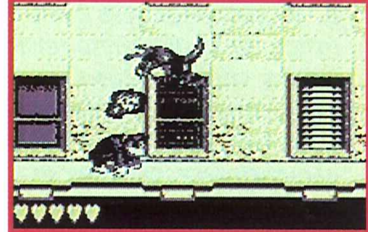


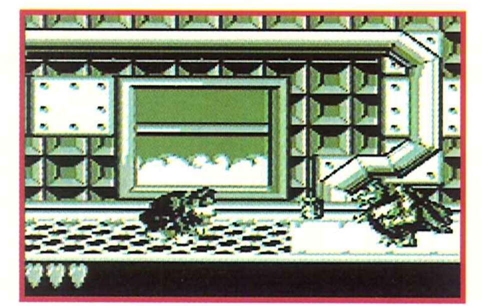


No es difícil encontrar similitudes entre este cartucho y el de SN. Sin embargo, se han incluido nuevos escenarios y situaciones como estos huracanes que arrastran a nuestros protagonistas.



La animación de los dos personajes es soberbia. Se han perdido algunos movimientos como el de golpear el suelo, pero se han introducido otros como éste de ir pasando de cuerda en cuerda.





Al acabar cada mundo tendréis que enfrentaros con un enemigo final, en este caso el mismísimo K. Rool.

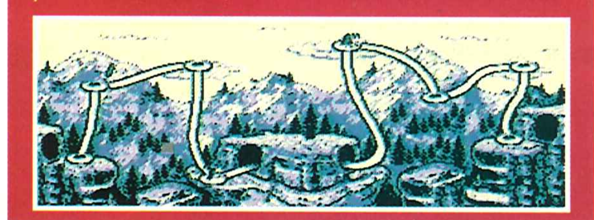


Esta curiosa espiral representa el final de la fase. Estad alerta, porque a veces hay más de una salida.

Más de un mundo



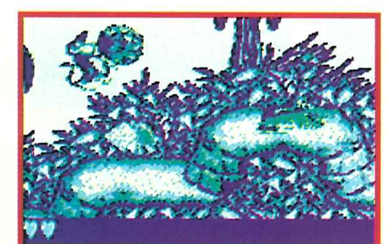
Cuatro son los mundos que debe explorar DK si quiere recuperar su provisión de plátanos. Como veis, cada uno cuenta con una media de siete niveles y en muchos de ellos hay varias fases de bonus escondidas.

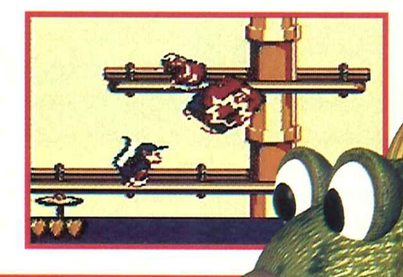


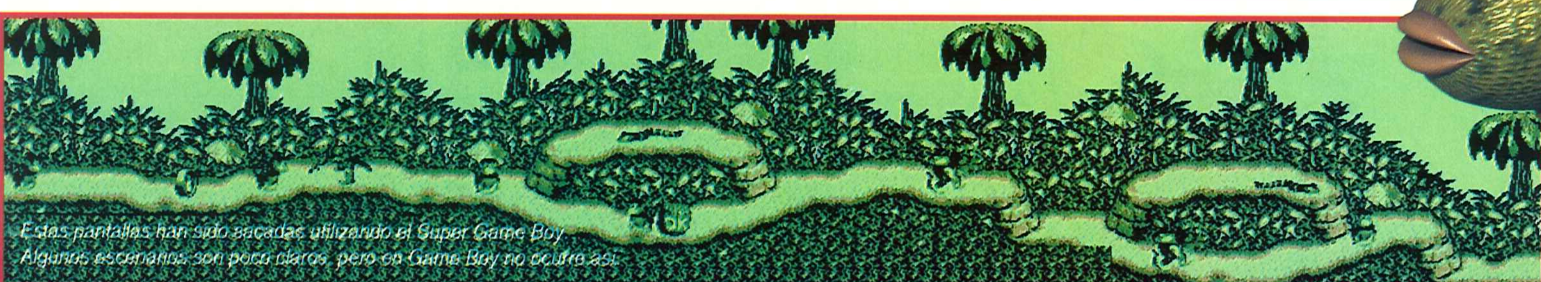






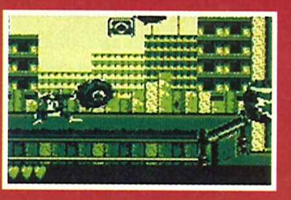




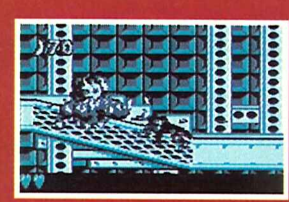


Estas pantallas han sido sacadas utilizando el Super Game Boy. Algunos escenarios son poco claros, pero en Game Boy no ocurre así.

LO MÁS NUEVO

Los bonus más escondidos

Cuando veáis en el mapa general una admiración sobre una fase, eso será indicativo de que habéis encontrado todos los niveles ocultos.
Y es que matar al enemigo final no es suficiente. Hay que conseguir el ¿cien por cien?

Nintendo y Rare: suma y sigue

Nintendo siempre se ha caracterizado por "no hacer" conversiones para 8 bits de sus éxitos en 16. Nintendo rehace los juegos, adaptándolos a la potencia de la consola. De este modo nos encontramos con que el tamaño de personajes y escenarios se adecúa al de la pantalla. Además, no hay que lanzarse al vacío para hallar el camino, los mapeados varían, las fases son distintas, las sorpresas otras y los retos ilimitados.

Con la ayuda de Rare, ha construido en torno a Donkey Kong un juego totalmente nuevo, especialmente atractivo para los amantes de las plataformas y la diversión. En él, las plataformas recuperan su valor tradicional: retar al jugador con pruebas de habilidad y coordinación, a la vez que le invitan a probar nuevos caminos.

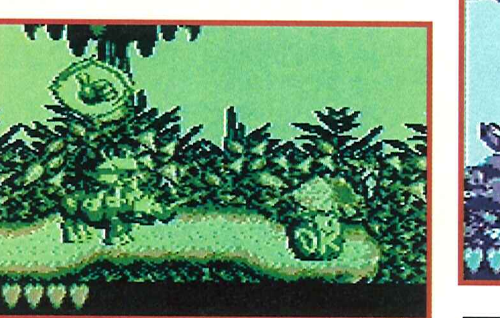
Teniente Ripley



Los barriles pueden ser usados como arma contra cualquier enemigo, pero también pueden emplearse para encontrar pasajes secretos.



Una de las zonas más complicadas del juego son los saltos entre barriles. Para superarla, basta con tener un poco de paciencia y mucha puntería.



El pulgar levantado indica el punto de regreso al perder una vida. Los barriles con DK, igual que en SN, permiten gozar de la compañía del otro gorila.

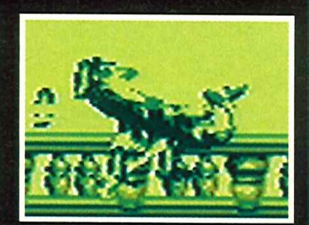


Las fases de mar pondrán a prueba vuestros reflejos a la hora de nadar y vuestra paciencia. Eso sí, buscad bien que están rebosantes de sorpresas.



Una de colegas

De los cuatro amigos de Donkey, sólo dos hacen su visita a GB: Expresso, el avestruz, y Rambi, el rinoceronte. Ambos conservan las mismas habilidades que en SN.

GAME BOY



PLATAFORMAS
NINTENDO
Rare

Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 4 mundos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Graba
Megas: 4

Gráficos — 95
Personajes, escenarios y enemigos están plasmados a la perfección. Las animaciones son soberbias.

Música — 86
Las melodías son pegadizas, muy al estilo de la versión para SN, pero no están a la altura del resto.

Sonido FX — 86
Como en la mayoría de los plataformas, los efectos sonoros no son ni muy llamativos ni muy variados.

Jugabilidad — 95
Los personajes son más que manejables. El juego, lleno de sorpresas, resulta sumamente divertido.

Adicción — 94
Aunque no es fácil, gracias a la pila puedes acabarlo en un par de días. Queda encontrar las fases ocultas.

Total — 94
Una gran conversión de un juego que marcó un hito en los 16 bits. Rare y Nintendo han demostrado que toda limitación puede superarse.

Lo Mejor
- Un juego divertido y sorprendente, que engancha con facilidad.
- La animación de los personajes.

Lo Peor
- Puedes acabártelo demasiado rápido, y si no te va lo de buscar niveles ocultos...

Concurso

DISNEYLAND® PARIS

Sorteamos 45 viajes
a Disneyland® París incluyendo viaje, 2 noches de hotel y 3 dias de entrada ilimitada al parque

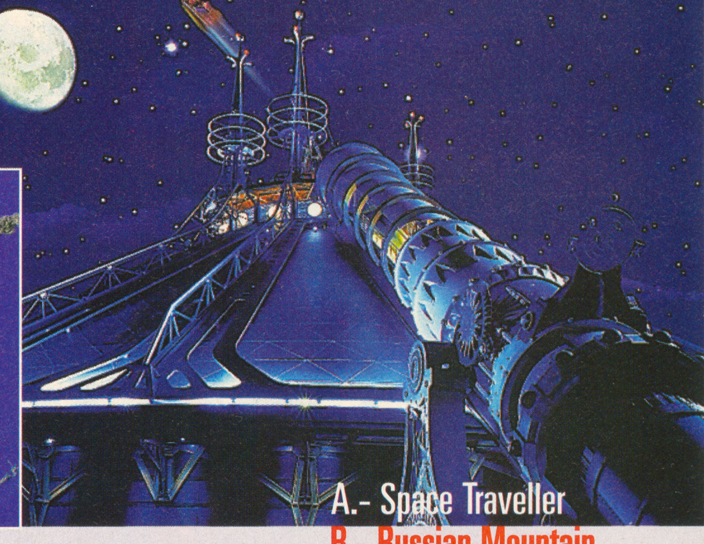
¿Has visto la última atracción de Disneyland® París? Pues ahora tienes la posibilidad de conocerlo en persona participando en este gran concurso.

¡No te pierdas la oportunidad de conocer Disneyland® París con tus padres o dos de tus amigos!

Para participar sólo tendras que solucionar estos sencillos problemas



1.- Situa Disneyland® París en este mapa



2.- ¿Cómo se llama la atracción más espectacular que Disney® haya creado jamás?

A.- Space Traveller
B.- Russian Mountain
C.- Space Mountain

3.- ¿En que libro de Julio Verne está basada esta atracción?

A.- 20.000 Leguas de Viaje Submarino
B.- De la Tierra a la Luna
C.- Viaje al Centro de la Tierra

BASES CONCURSO DISNEYLAND® PARIS

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de las revistas PCMANÍA, MICROMANÍA HOBBY CONSOLAS, NINTENDO ACCIÓN, TODOSEGA, que envíen el cupón de participación que aparece en cualquiera de las revistas (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; CONCURSO DISNEYLAND® PARIS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.

3.- El sorteo se celebrará ante Notario de Madrid el día 5 de septiembre de 1.995.

4.- El premio consiste en 45 viajes a DISNEYLAND® PARIS. El viaje incluye gastos de desplazamiento, entrada al recinto, Hotel y abono para disfrutar de las atracciones.

5.- A fin de posibilitar al ganador el viaje con 2 familiares o amigos, los 45 viajes totales se estructurarán en 15 viajes para 3 personas, por lo que habrá 15 ganadores.

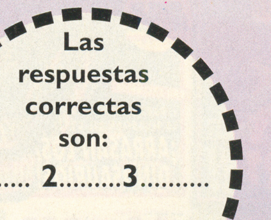
6.- El Notario extraerá 3 cartas del total de cartas recibidas y correctas, cuyos remitentes ganarán cada uno 3 viajes a DISNEYLAND® PARIS tal y como se especifica en el apartado 4 y 5 de estas bases.

7.- Los resultados de este concurso se publicaran en las páginas de las revistas y además se notificará mediante carta a los ganadores.

8.- La fecha de comienzo de esta promoción es 15 de junio de 1995 y finalizará el 31 de agosto de 1995.

9.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

10.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por HOBBY PRESS S.A. y el Notario que da fe de este sorteo.



Envía este cupón a:
HOBBY PRESS;
CONCURSO DISNEYLAND® PARIS;
Apartado de Correos 400;
28100 Alcobendas (Madrid).

Nombre:......................................
Apellidos:......................................
....
Dirección:......................................
Población:....................C. postal..................
Provincia:......................................
Teléfono:......................................

Si quieres recibir información de alguna de estas dos cosas (o de las dos) tacha las casillas correspondientes:
❑ Sí deseo recibir información de DISNEYLAND® París
❑ Sí, deseo recibir información de los productos de Hobby Post.

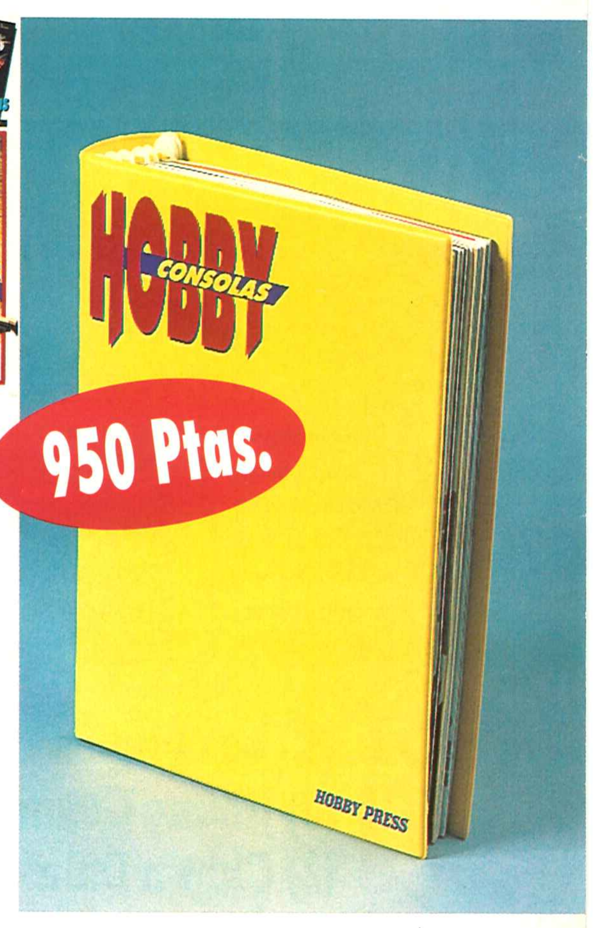


AIR FRANCE



Porque si te falta algún número... vas a echarlo de menos





¡Pide ahora tus tapas para tener toda tu colección controlada!

Para conseguir los números que te faltan o las tapas, llama a los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 Hrs.

listas de éxitos

Parece que el inesperado lanzamiento de Saturn ha dejado a las demás consolas un tanto frías (y eso que los tiempos no están demasiado fríos precisamente). La consecuencia: pocas novedades y de escaso relumbrón adornan este mes nuestras listas. Pero no os preocupéis, que las perspectivas para los próximos meses no pueden ser mejores, y entonces podremos sacarnos la espina. ¡¡¡Y con creces!!!

super nintendo



«Illusion of Time» ha desbancado a «Donkey Kong Country» del número 1 gracias a su dominio del idioma, el español, claro. Por lo demás, poco que comentar, salvo la fulgurante entrada de uno de los juegos más difíciles de los últimos meses: «Hagane».

01 **(2) Illusion of Time**
02 **(1) Donkey Kong Country**
03 **(4) Unirally**
04 (3) Tetris & Dr. Mario
05 (6) Jungle Strike
06 (N) Hagane *la entrada*
07 (5) Int. Superstar Soccer
08 (7) Secret of Mana
09 (R) Demon's Crest
10 (N) Judge Dredd
11 (8) Super Turrican
12 (16) Super Punch Out *el subidón*
13 (11) Super Metroid
14 (10) Mortal Kombat II
15 (17) Fireman
16 (12)Earth Worm Jim
17 (13) NBA Jam T.E
18 (R) Soccer Shootout
19 (15) Tiny Toon Basketball
20 (14) Putty Squad

n.e.s.

Para los usuarios de la 8 bits de Nintendo todo sigue igual. Aunque en los próximos meses esta lista registrará alguna entrada de importancia.



01 **(R) Los Pitufos**
02 **(3) Jimmy Connors Tennis**
03 **(2) Chip'n Dale**
04 (R) Kirby's Adventures
05 (R) Jungle Book

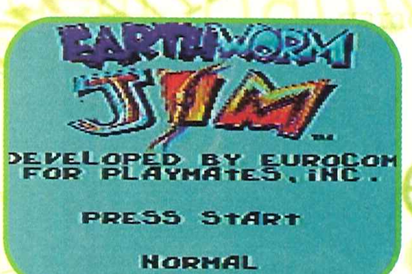
game boy



Aunque Kirby se ha alzado con la primera posición de nuestra lista, no podemos dejar de lado a Donkey Kong, que lo quiere todo para él solito.

01 **(3) Kirby's Dream Land 2**
02 **(1) Wario Blast**
03 **(N) Donkey Kong Land** *La entrada*
04 (R) Monster Max
05 (R) Wario Land
06 (N)Earth Worm Jim
07 (2) Metroid 2
08 (6) Sea Quest
09 (7) Donkey Kong
10 (R) Los Pitufos

game gear



La lombriz que ya triunfó en los 16 bits, prueba ahora suerte en la portátil de Sega. Seguro que no tarda en encaramarse a lo más alto.

01 **(2) Los Pitufos** *el subidón*
02 **(3) Micromachines 2**
03 **(4) Super Columns**
04 (5) Tempo JR
05 (1) The Legend of Illusion
06 (N) Earth Worm Jim *la entrada*
07 (5) Dynamite Headdy
08 (R) Sonic Drift
09 (7) Ristar
10 (R) Pete Sampras Tennis

mega drive

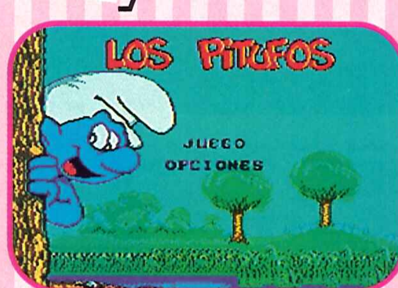


Mega Drive no nos ha ofrecido demasiadas novedades este mes. Dos juegos de sobra conocidos como «Batman & Robin» y «Sea Quest» han entrado en la lista sin hacer mucho ruido, mientras «Alien Soldier», casi un desconocido, empieza a demostrar que sabe y puede estar entre los mejores.

01 **(R) Story of Thor**
02 **(3) Theme Park**
03 **(5) Alien Soldier** *el subidón*
04 (2) FIFA Soccer 95
05 (6) Micromachines 2
06 (4) Earth Worm Jim
07 (10) Soleil
08 (R) Shining Force 2
09 (7) Mortal Kombat II
10 (11)Street Racer
11 (9) Probotector
12 (N) Sea Quest *la entrada*
13 (15) Judge Dredd
14 (12) Ristar
15 (N) Batman & Robin
16 (R) NBA Jam T.E.
17 (14) Mickey Mania
18 (13) The Lion King
19 (18) Samurai Shodown
20 (17) Putty Squad

master system

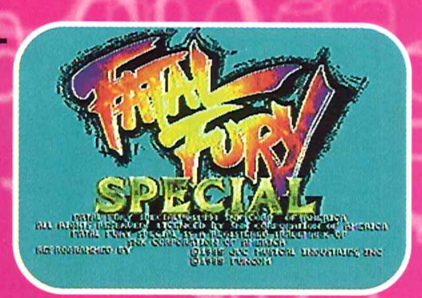
Otro mes sin novedades para Master. Y van... En fin, los grandes favorecidos de este parón son nuestros queridos pitufos, que ahí siguen, al frente de la lista.



01 **(R) Los Pitufos**
02 **(3) Speedy Gonzales**
03 **(2) Micromachines**
04 (5) Sonic Chaos
05 (4) Jungle Book

mega cd

En espera de los buenos títulos que están al caer, la lista de Mega CD aparece este mes como una balsa de aceite. Eso sí, atentos a «Fatal Fury Special».



01 **(R) Starblade**
02 **(R) Mickey Mania**
03 **(4) Fatal Fury Special** *el subidón*
04 (5) Rebel Assault
05 (6)Shining Force CD
06 (3) Battlecorps
07 (8) Jurassic Park CD
08 (7) Lethal Enforces 2
09 (R) Soulstar
10 (R) FIFA Soccer CD

neo geo



El deporte cada vez gana más importancia en Neo Geo aunque todavía no llega a desbancar a los grandes de la lucha.

01 **(R) Samurai Shodown 2**
02 **(3) Fatal Fury 3**
03 **(2) King of Fighters**
04 (6) Street Hoop *el subidón*
05 (R) Windjammers
06 (4) Art of Fighting 2
07 (R) Fatal Fury Special
08 (R) Super Side Kicks 2
09 (R) World Heroes Jet
10 (N) Power Spikes II

mega drive 32X

Poco a poco, MD 32X va recibiendo grandes juegos. Esta vez es Knuckles el que entra por la puerta grande.



01 **(R) Doom**
02 **(R) Virtua Racing**
03 **(4) Stellar Assault**
04 (3) Star Wars Arcade
05 (N) Chaotix *la entrada*
06 (5) Metal Head
07 (6) Mortal Kombat II
08 (7) Super Motocross
09 (8) 36 Great Holes
10 (R) Supreme Warrior

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES

Reloj despertador



P.V.P. 3.400



P.V.P. 4.600

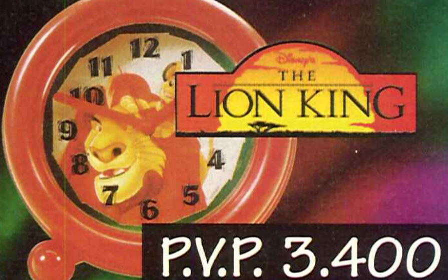
Reloj de pulsera (pila incluída)



P.V.P. 2.800

Reloj de pared

Reloj despertador



P.V.P. 3.400





Reloj de pared

P.V.P. 2.800



P.V.P. 2.100



Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)



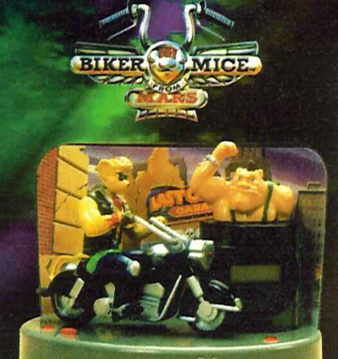
P.V.P. 5.900

Reloj despertador. Baby Simba se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.



P.V.P. 2.800

Reloj de pared



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante

Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo: HC

- ❑ Reloj Despertador Power Rangers .... P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers .... P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón .... P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón .... P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón .... P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz .... P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba .... P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King .... P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King .... P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ + 250 pesetas de gastos de envío y manipulado = ______________

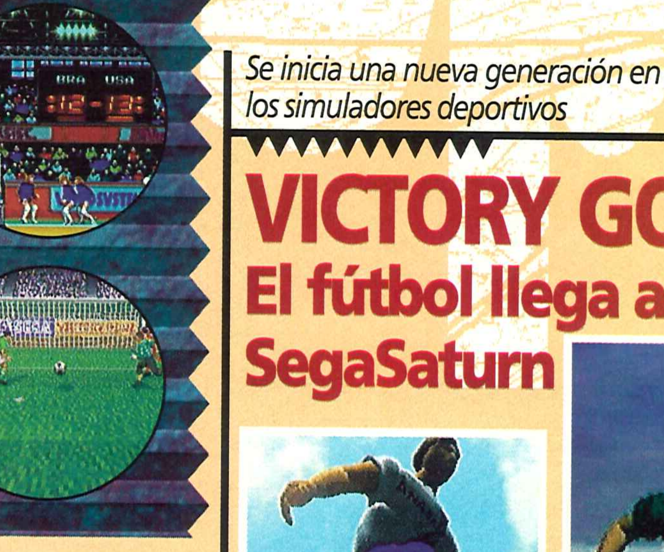
NOMBRE .... APELLIDOS ....
DOMICILIO .... LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE) .... TELÉFONO ....

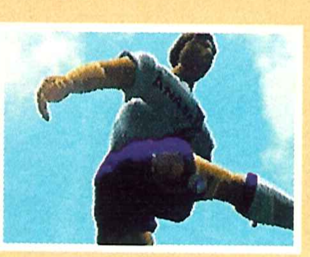
Forma de Pago:
❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L. ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ______________
❑ Contra reembolso
❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:















La noticia

E.A. Sports entra en el futuro

FIFA 96 para Saturn y Road Rash para PSX, sus próximas bombas

Electronic Arts no se quiere quedar atrás en lo que respecta a máquinas de nueva generación, y su manera de demostrar interés consiste en versionar dos de sus más éxitosos clásicos en las 32 bits de Sony y Sega.

«FIFA Soccer '96», que aparecerá tanto para Saturn como para PlayStation, nos ofrecerá la más sofisticada tecnología en el diseño del sistema de juego. Trescientos equipos internacionales, multitud de cámaras y más de 15 minutos de fútbol real se pondrán a disposición de uno o dos jugadores.

Por otro lado, «Road Rash» explotará hasta el límite la capacidad gráfica de PlayStation, creando escenarios en tres dimensiones con una impresionante "texture mapping" que os hará sentir la velocidad en vuestras carnes.

Ya sabéis, el fútbol más impactante y el arcade de motos por excelencia estarán pronto en nuestras manos. Cuando sea así, os informaremos más a fondo.













El auténtico simulador de fútbol americano

«Quarterback Attack with Mike Ditka»

El mismísimo Ramón Trecet, especialista en deportes genuinamente americanos, se sentiría orgulloso de este **simulador de fútbol americano** que nos brinda **Digital Pictures.** Destinado a **Saturn y 3DO**, ni una imagen de este juego presenta gráficos tradicionales. Toda la acción se desarrolla **en forma de vídeo** con una participación "real" del jugador.

Además, se ha puesto especial esmero en **reforzar el apartado de jugabilidad.** Así, podréis ejecutar todas las jugadas características de este singular deporte, como cantar estrategias, atrapar el balón ovalado y seguir las instrucciones del ilustre **Mike Ditka** (entrenador de los Chicago Bears), cuya imagen aparecerá en pantalla de vez en cuando.





SportPreview







Lo nunca visto en fútbol

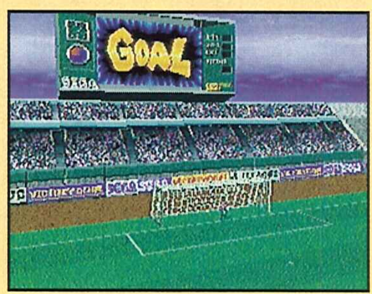
Victory goal

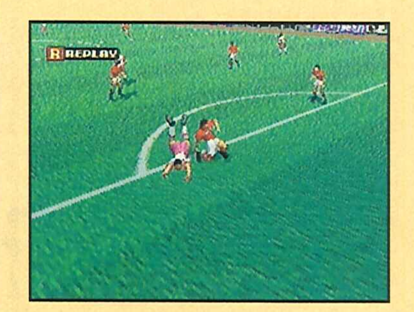
Basta con echar un simple y rápido vistazo a las imágenes que acompañan este texto, para comprender que **«Victory Goal»** será **un juego de fútbol completamente diferente a todo lo visto hasta la fecha,** que se saldrá de lo habitual en el mundo de las consolas domésticas, y que propondrá un estilo absolutamente innovador. Las causas principales de todas estas afirmaciones, y podéis estar seguros de que ninguna de ellas es gratuita, se deben sobre todo **a los polígonos**, que por primera vez se introducirán en un juego deportivo, **a los acercamientos y a las rotaciones** que se incluyen y que estamos seguros harán las delicias de un buen número de consoleros. Si a todo ello le unimos el enorme tirón que el deporte rey tiene en nuestro país, no resulta nada difícil predecir el éxito que puede obtener **en la nueva consola de Sega en el transcurso de los próximos meses.**

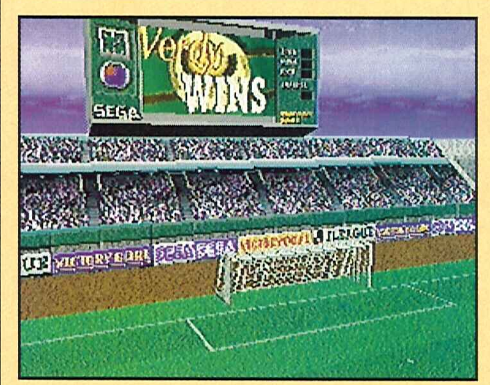


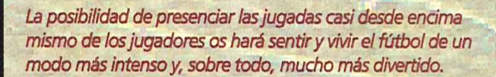











La posibilidad de presenciar las jugadas casi desde encima mismo de los jugadores os hará sentir y vivir el fútbol de un modo más intenso y, sobre todo, mucho más divertido.



- Consola
- **SegaSaturn**
- Compañía
- **Sega**
- Lanzamiento
- **Julio**



Por si todo ello fuera poco, os podemos adelantar que incluirá **seis modos de juego, cuatro perspectivas diferentes y tres vistas aéreas** con las que podréis seguir el desarrollo del juego desde casi todos los ángulos posibles, lo que impedirá que se os escape un solo detalle.

Después de poneros los dientes largos con este pequeño esbozo del juego, seguro que ya estáis ansiosos por conocerlo más a fondo. Pero tened paciencia, amigos, y no perdáis de vista estas páginas en los próximos números.

«Victory Goal» va a ser un simulador deportivo innovador en muchos aspectos. El principal de ellos: será el primer juego de fútbol realizado mediante gráficos poligonales.



Éstos son los equipos que tendrá el menú para que elijáis el que más os guste. Como es habitual en Japón, todos ellos aparecerán acompañados de sus respectivas mascotas



Un simple vistazo a esta imagen bastará para que os hagáis una idea de la espectacularidad que ofrecerá este «Victory Goal».





Están preparados «3D Baseball' 95» y «Slam'N Jam'95»

Las nuevas estrellas de Crystal Dinamics

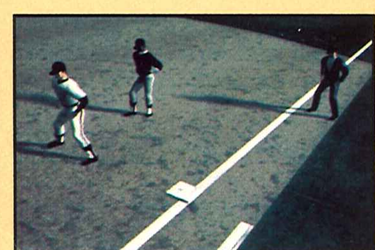
La compañía **Crystal Dynamics** ya tiene preparadas un par de auténticas joyas para diferentes formatos sobre dos de los deportes más populares y que más pasión levantan en Estados Unidos, como son **el baloncesto y el baseball.** Los títulos en cuestión son **«3D Baseball '95»**, que aparecerá **para PlayStation y Saturn**, mientras que **«Slam 'N Jam '95»** tendrá su oportunidad **en 3DO**.

«3D Baseball '95» es un juego ambicioso, que aspira a ser el más realista de cuantos hayan aparecido sobre baseball. Para ello no ha escatimado esfuerzos en mostrarnos desde múltiples ángulos y perspectivas **unos jugadores poligonales con movimientos perfectamente reales**. Formarán parte del juego los **700 mejores jugadores de la liga americana** con sus estadísticas completas, y ofrecerá **tres modos de juego para uno o dos jugadores.**

En cuanto a **«Slam 'N Jam '95»,** lo más destacable es el **seguimiento muy cercano y personal** que se realizará en las acciones de cinco contra cinco, y **el enorme tamaño de los sprites,** dos veces más grandes que los que aparecen en los juegos de 16 bits. Además podremos sentir toda la fuerza y espectacularidad de mates y contraataques, **gracias a los acercamientos de imagen.**

En todo caso, mucho nos tememos que pasará bastante tiempo hasta que podamos verlos en nuestro país.





JVC presentó en el E3 de Los Angeles «Victory Boxing»

SegaSaturn pega fuerte

El que tradicionalmente se ha conocido como deporte de las 12 cuerdas, tendrá su hueco en la consola estrella de Sega gracias a la última creación **de JVC** llamada **«Victory Boxing»** (esta misma compañía lo presentó en Los Angeles como «Center Ring»). La gran atracción del juego residirá en la aparición de **unos gigantescos boxeadores poligonales,** que elevarán el boxeo a la categoría de arte gracias a la espectacularidad de sus golpes. Además, podréis verlos **desde diferentes ángulos y a cámara lenta.**



Podréis vivir los ganchos y directos más espeluznantes, casi de forma directa, con esta maravilla visual de JVC llamada «Victory Boxing».

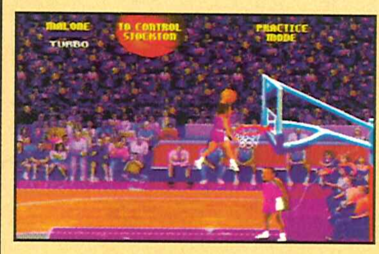


Próxima aparición en 32 bits de «NBA JAM T.E.»

La 32X también estará "on fire"

El juego de baloncesto más impactante y carismático que se ha asomado nunca a un soporte doméstico, está ultimando detalles para realizar su inminente aparición **en la 32X de Sega.** Tras dejar un maravilloso rastro por las portátiles y los 16 bits de Sega y Nintendo, **Acclaim** ha decidido que los equipos de la NBA demuestren su poderío en el complemento de la Mega Drive.

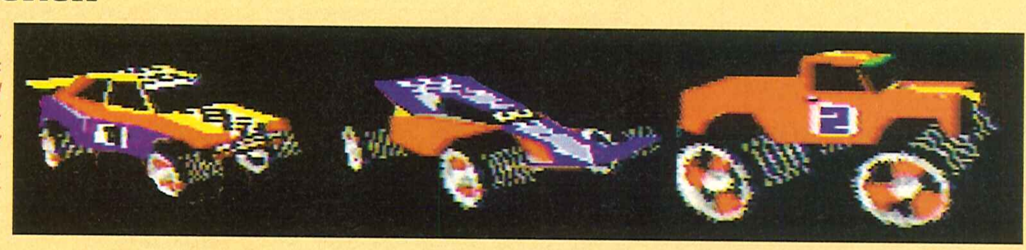
Para superar todo lo visto, este nuevo «NBA JAM» incluirá **inéditos mates,** gráficos más coloridos y detallados, **nuevas animaciones** y, por si fuera poco, unos **jugadores más grandes de lo habitual y con sus caras auténticas.** Casi nada.

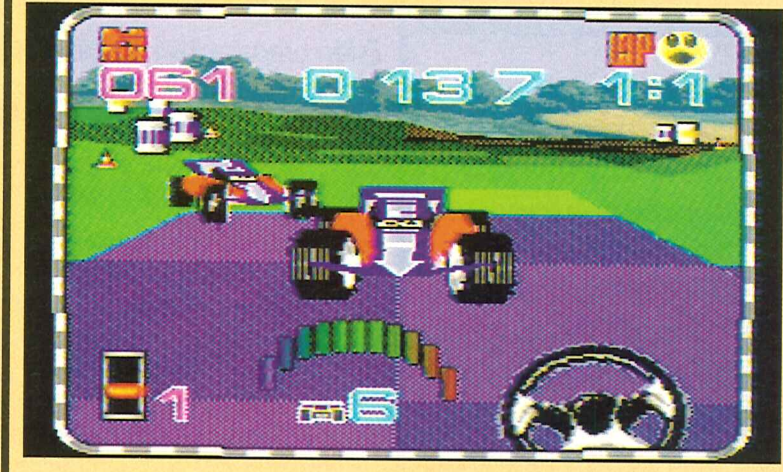






Uno será el más rápido, otro el que más estabilidad poseerá, y el tercero se defenderá en todos los terrenos.











Carreras poligonales

Dirt Racer



Seguro que muchos de vosotros aún tenéis en la memoria juegos como **«Stunt Race» o «Vortex»**, en los que el indiscutible protagonista era el **chip Super FX y**, cómo no, **los polígonos.** Pues bien, **Elite** ha dado continuidad a la línea marcada por esos títulos, y para julio tiene previsto poner a la venta su **«Dirt Racer»**, un cartucho de carreras en el que tanto coches como escenarios han sido creados **a base de gráficos poligonales** con el anteriormente mencionado Super FX.

A la hora de participar en las carreras, se podrá elegir entre **tres tipos diferentes de coches** que no tienen absolutamente nada en común -ni siquiera el tamaño de sus ruedas- y cuyo control por las distintas pistas resultará más complicado de lo que sería deseable. Contará además con **tres interesantes modalidades de juego** como son la liga, formada por diez participantes, la copa, una eliminatoria directa en la que participan de inicio 32 corredores, y por último, la carrera amistosa. **Hasta ocho jugadores** podrán formar parte de los torneos de liga y copa, y cuando la suerte empareje a dos de ellos en una misma prueba, disputarán **a pantalla partida** una carrera "a cara de perro".

Hablamos con uno de los máximos responsables de Codemasters

RICHARD DARLING: "Seguiremos apoyando a Mega Drive en el 95 y gran parte del 96"

Si hablamos de originalidad, adicción y sencillez, hablamos de Codemasters, la pujante firma de Southam (Reino Unido). No contentos con ello, los responsables de la firma británica piensan continuar por el mismo camino con proyectos como «Pete Sampras 96» o «Brian Lara Cricket». Por eso, y por la originalidad que siempre caracteriza todas las actuaciones de Codemasters, hemos creído oportuno charlar con Richard Darling, un joven inconformista que sigue confiando ciegamente en nuestras consolas actuales, sin perder de vista, naturalmente, las perspectivas que ofrecen los nuevos formatos.

HOBBY CONSOLAS: A lo largo de este último año hemos asistido a numerosos cambios en el sector del software de entretenimiento, con el progresivo "envejecimiento" de los sistemas de 16 bits como Mega Drive. **¿Por cuánto tiempo va a seguir apoyando Codemasters a esta consola?**

RICHARD DARLING: Codemasters va a seguir apoyando decididamente a Mega Drive en el 95 y al menos parte del 96. Muchas compañías se han alejado rápidamente del mercado de esta consola, lo que nos reafirma aún más en nuestra política. Además, todavía sigue siendo el formato con más usuarios.

H.C.: Codemasters es famosa por una serie de rasgos que le confieren una cierta originalidad dentro del mercado del videojuego, como por ejemplo ese firme apoyo a sistemas ya consolidados mientras otras compañías se decantan poco a poco por las nuevas consolas. **¿Tenéis previsto cambiar vuestra filosofía a corto plazo?**

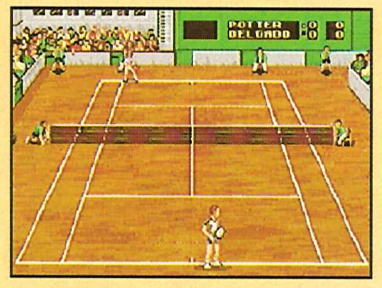
R.D.: Si os referís a esa fiebre de introducción de secuencias cinematográficas en los juegos que parece haberse apoderado de muchas compañías, creo que nuestra filosofía no va a variar en este sentido. Por el contrario, pensamos que la base de todo juego es su jugabilidad.

Nuestro objetivo siempre ha sido ofrecer a los usuarios programas divertidos y fáciles de manejar. Lo primero que hacemos es concebir la idea básica del juego y luego pensamos en su adaptación al formato en cuestión. No creemos que el diseño del hardware sea en absoluto más importante que el diseño del videojuego. No hay más que echar un vistazo a nuestros últimos lanzamientos, como las dos partes de «Micro Machines» o «Psycho Pinball», para darse cuenta de que, pese a su simplicidad gráfica, se han vendido maravillosamente bien y, lo que es más significativo, el público los ha comprado por sus cualidades jugables.

Por otra parte, también hemos aportado interesantes innovaciones, como el cartucho de 4 entradas (J-Cart) con el que pueden jugar hasta 8 jugadores, como ha quedado demostrado con «Micro Machines 2».

H.C.: ¿Qué pensáis de las nuevas máquinas? ¿Les espera un futuro halagüeño?

R.D.: Las nuevas máquinas, o las que están a punto de aparecer, tienen un aspecto magnífico. Sony PlayStation parece muy potente y atractiva. Saturn también promete ser una buena máquina, y el hecho de que Sega haya producido algunas recreativas maravillosas podría dar lugar a que aparecieran más juegos para este formato idénticos a los arcades originales. En general, pienso que la mayoría de estas consolas alcanzarán el éxito.



«Pete Sampras 96» es una prueba más de que Codemasters continúa apostando fuerte por los 16 bits de Sega.





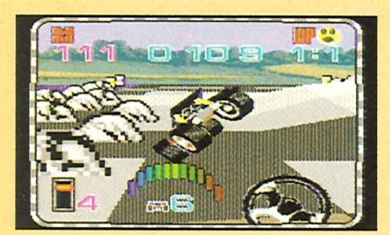


Elite va a continuar con la línea de los simuladores de carreras de coches que utilizan gráficos poligonales creados por el chip Super FX.



No faltará la modalidad en la que dos jugadores podrán competir a brazo partido por conseguir el primer lugar en la línea de meta.

Consola	Super Nintendo
Compañía	Elite
Lanzamiento	Julio



Los vuelcos y los saltos estarán a la orden del día debido a los continuos cambios de rasante con los que se verán salpicados los circuitos

Fútbol fantasía para la Super









U.S.Gold ha querido sumarse al aluvión de juegos futboleros que invaden los soportes domésticos en los últimos tiempos, y ahora da entrada en nuestro país a su original **«Fever Pitch»**. Un 16 megas con el que intenta abrirse camino en este deportivo sector y aumentar, aún más si cabe, la pasión balompédica que a todos parece invadirnos.

El principal atractivo de «Fever Pitch» reside en la progresiva adquisición por parte de los equipos (es decir, a medida que se van superando eliminatorias en el modo torneo) **de una serie de futbolistas con características especiales,** que le convierten en **unos figuras en un determinado aspecto del juego.** Así se podrá fichar a súper porteros casi imbatibles, unos defensas marcadores mejores que Maldini, centrocampistas capaces de enviar precisos pases a sus compañeros, o goleadores con un disparo tan potente que **convierte el balón en una bola de fuego.** Incluso, tampoco falta el jugador que siempre **se "tira a la**

Positivos

+ La rapidez del juego.
+ La aparición de jugadores con una serie de habilidades especiales.
-+ Que se pueda elegir entre 51 equipos.

Negativos

- Existen sólo dos modos de juego.
- No se pueden elaborar tácticas con los jugadores y los equipos.
- A veces, los jugadores rivales se dejan atravesar como si fueran fantasmas.

Nº jugadores: Hasta 5
Nº de equipos: 51
Niveles de dificultad: 3
Continuac.: Passwords
Megas: 16

- SUPER NINTENDO
- Fútbol
- U.S.Gold
- U.S.Gold

Fever Pitch

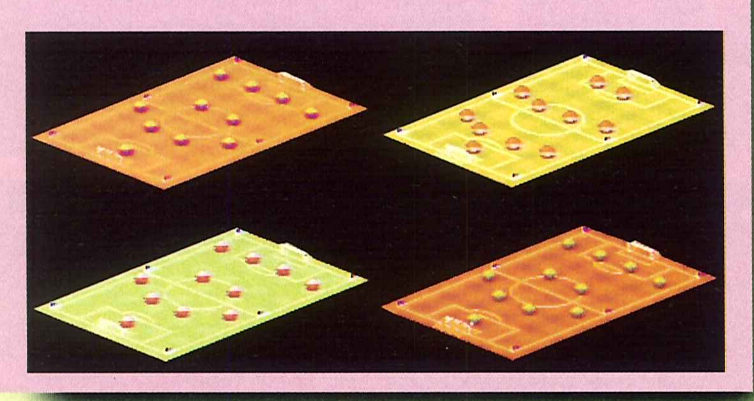
Uno de los grandes fichajes será este portero. Con él resultará casi imposible haceros un gol.



En las penas máximas podéis controlar la dirección y altura que deseéis imprimir al balón.

Campos para todos los gustos

Para alcanzar el título de campeón mundial y demostrar que formáis la mejor selección, debéis jugar y ganar en todo tipo de campos. ***Desde terrenos de juego en perfectas condiciones a campos de tierra****, pasando por* ***patatales llenos de hoyos*** *que provocan extraños botes del balón y* ***terrenos húmedos*** *que dan mayor velocidad a las acciones.*

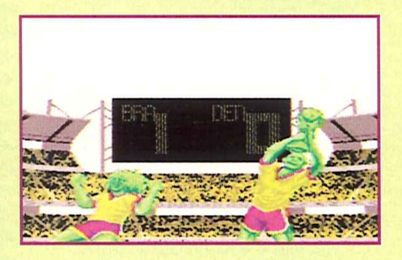


U.S. Gold ha cogido las cualidades técnicas de las grandes estrellas del fútbol, y las ha exagerado para conformar con ellas un "Dream Team" bastante peculiar.



No faltan acciones espectaculares como ésta, en la que el portero vuela de palo a palo para detener un disparo que va a la escuadra.







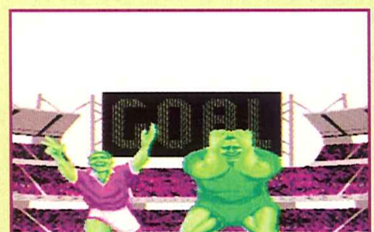


piscina" para engañar al árbitro.

Con **dos modalidades de juego,** amistoso y torneo, **51 selecciones** mundiales se disputarán la gloria de conquistar los máximos trofeos de Asia, África, América, Europa y, por último, la Copa mundial frente a los mejores jugadores de la Tierra. **Desde una perspectiva diagonal** veréis cómo los futbolistas, de considerable tamaño por cierto, **se desplazan a buena velocidad sobre cuatro tipos diferentes de terrenos.** Así mantendrán un ritmo rapidísimo de juego, que os tendrá siempre atentos a lo que sucede.



Éste será el último partido del torneo. Tras ganar las copas de cuatro continentes, tendréis que disputar la Copa mundial a los mejores.









Éstos son sólo unos ejemplos de las diversas acciones que podéis realizar gracias a los jugadores estrella. Hacer paradones, pases elevados o magníficos quiebros será pan comido.







Original, pero incompleto

Las tres principales virtudes que atesora «Fever Pitch» son ***la originalidad*** *de algunos de sus futbolistas estrella,* ***la rapidez*** *de los jugadores* ***y la sencillez en el control*** *de los mismos. Tres cualidades incuestionables y que destacan casi a simple vista a la hora de enjuiciar este cartucho de U.S.Gold. Pero tan a la vista como sus virtudes* ***se pueden encontrar un buen número de defectos,*** *tales como lo reducido de sus menús, lo escaso y repetitivo de sus animaciones, el hecho de ofrecer dos únicos modos de juego y* ***el poco realismo de determinadas acciones*** *de los jugadores. Todo ello contribuye a restar notablemente su calidad y* ***le impide de alcanzar un puesto de honor*** *entre los grandes de este género*

El Consolero Enmascarado



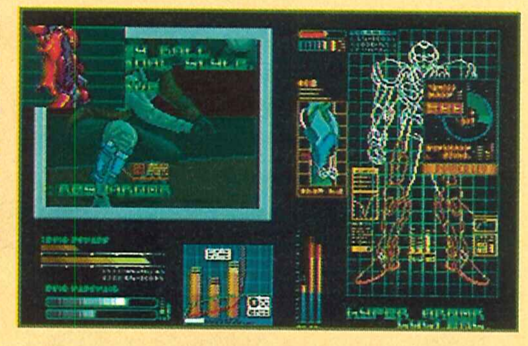


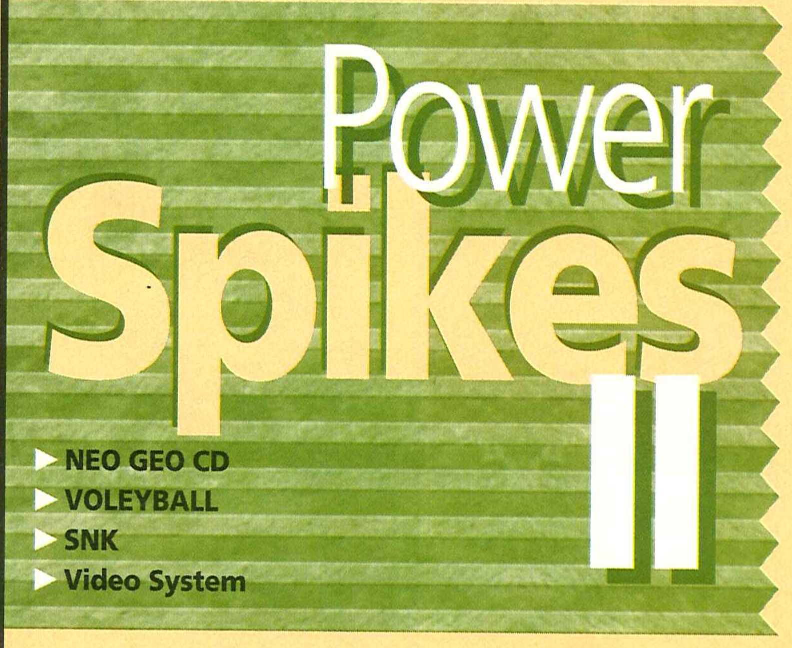


Gráficos 80 Música 80 Sonido FX 82 Jugabilidad 86 Adicción 80 TOTAL 81









Power Spikes II

- NEO GEO CD
- VOLEYBALL
- SNK
- Video System



Estas son las tres ligas que os da a elegir este cartucho: competición masculina, femenina y una curiosa liga con jugadores robotizados.



Positivos

+ Jugar a dobles.
+ Hay tres ligas a elegir.
+ Que los aficionados a este deporte puedan contar con un juego de voleyball.

Negativos

- Sólo hay ocho equipos por liga.
- La parsimoniosa lentitud del juego.
- Hay poca libertad de movimientos para el jugador: casi juegan solos.

Voleyball descafeinado

Nº jugadores: **1 ó 2**
Nº de equipos: **8**
Niveles de dificultad: **5**
Continuaciones: **Graba**

Encontrarnos con este compacto de **Video System** ha sido doblemente sorprendente, ya que ni Neo Geo se prodiga en juegos deportivos, **ni el voleyball es un deporte muy habitual en consolas.** Además, pocas veces habréis visto un juego para la máquina de SNK en el que no prime la espectacularidad gráfica, como es el caso.

«Power Spikes» pone al jugador frente a unos extraños partidos de voley que poco tienen que ver con la realidad: sólo hay **cuatro componentes** por equipo; **se puntúa siempre**, aunque no se tenga el servicio; y los encuentros se disputan a un **reducido número de tantos.** Vamos, que no es un simulador.

Además, tampoco es el típico juego rápido y espectacular. **Los jugadores son pequeños y la acción lenta**, lo que no concuerda mucho con la filosofía arcade de Neo Geo. Eso sí, ofrece tres ligas, una de las cuales, **la Hyper League,** pone a robots capaces de realizar golpes especiales en el papel de jugadores.







De Neo Geo se espera lo mejor

Por desgracia para los amantes del voleyball, este juego ***no ha sabido captar el ritmo y la velocidad de este deporte tan electrificante.*** *Los cartuchos deportivos de* ***Neo Geo*** *no suelen ceñirse a la realidad, porque sacrifican el realismo en aras de una espectacularidad que pocas consolas entienden tan a la perfección. Sin embargo, esta vez* ***tampoco encontramos una excusa gráfica*** *lo suficientemente brillante como para compensar la ausencia de realismo.*

El juego ***puede hacerse lento y permite poca libertad al jugador,*** *ya que muchas de las acciones son realizadas por los propios jugadores sin ayuda ninguna.*

Resumiendo: ni impresiona por su aspecto, ni atrapa por su jugabilidad.

Teniente Ripley



Gráficos **75** Música **78** Sonido FX **80** Jugabilidad **79** Adicción **80** TOTAL **79**

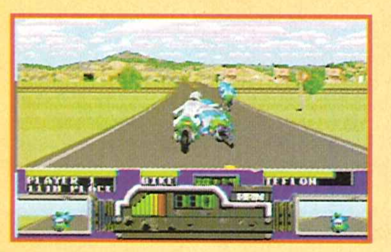


Con el dinero que ganéis en cada una de las carreras, podréis acudir a este taller y añadir a la moto todas las mejoras que consideréis necesarias para mejorar vuestro rendimiento.

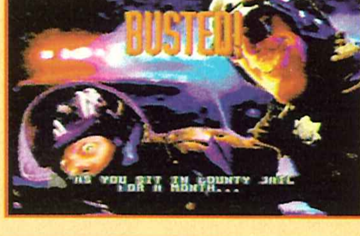
Para poder echar de la carretera a vuestros rivales, contáis con barras de hierro y cadenas.

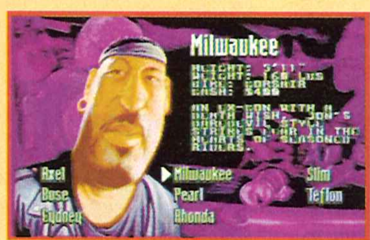


Divertidas viñetas como ésta aparecen al final de cada carrera para felicitaros por la victoria.









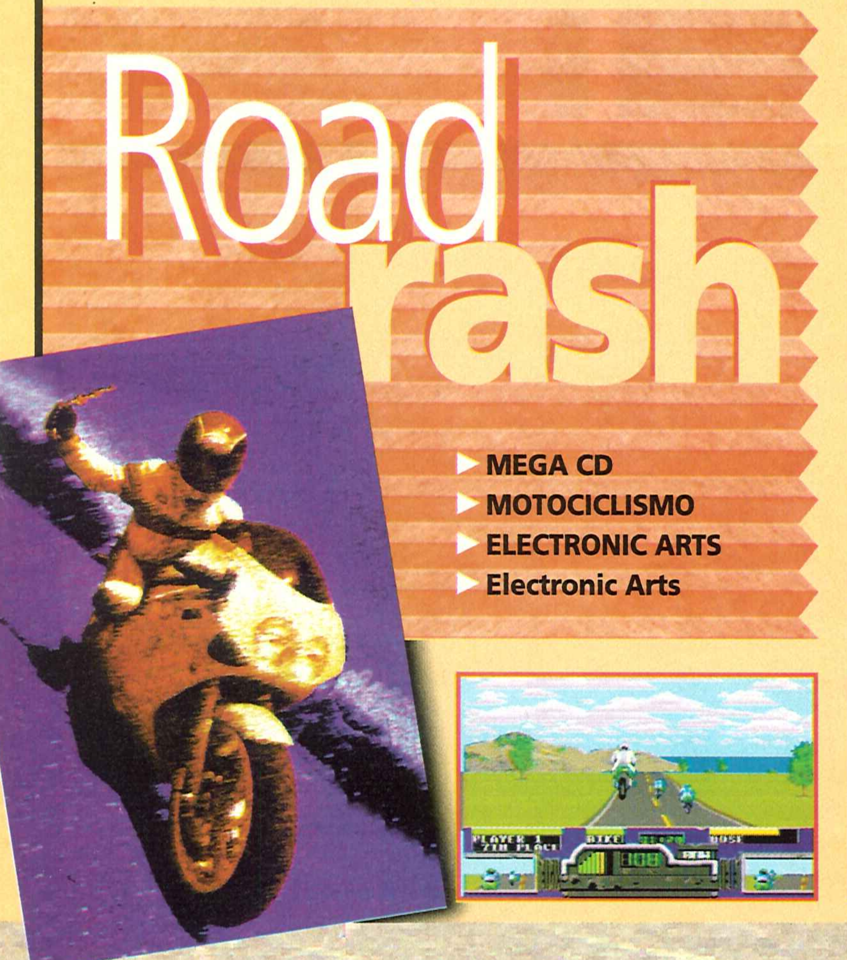
En la competición podéis elegir entre ocho personajes, todos ellos tan simpáticos y "macarras" como el que aparece en esta pantalla.





Nº jugadores: **1 ó 2**
Nº de circuitos: **5**
Niveles de dificultad: **5**
Continuaciones: **Graba**

Clásico de Sega para MegaCD



- MEGA CD
- MOTOCICLISMO
- ELECTRONIC ARTS
- Electronic Arts

Electronic Arts ha vuelto a sacar las motos de **«Road Rash»** que ya consumieran muchos kilómetros hace sólo unos meses por las carreteras de Mega Drive, y las ha traspasado a otro soporte como es el **Mega CD.**

Las diferencias entre ambas versiones no serán demasiado sustanciales, y el desarrollo de las carreras resulta prácticamente idéntico en una y otra. Eso sí, este «Road Rash» creado para Mega CD ofrece **una intro y de unas series animadas verdaderamente espectaculares**, que sin duda constituyen lo mejorcito del juego.

De nuevo volverán a sucederse los **encontronazos, choques y atropellos** por desgracia tan habituales en las carreteras, acompañados de los **golpes, patadas y puñetazos** con los que el jugador debe obsequiar a todos los rivales que se le pongan a tiro. Todo ello con el objetivo de **finalizar cada prueba entre los tres primeros,** y obtener así dinero con el que mejorar las condiciones de la moto y convertirse en todo un campeón.

Positivos

+ Las series animadas que aparecen al finalizar cada una de las carreras y en la intro.
+ La música cañera que nos acompaña durante toda la carrera.

Negativos

- En ningún momento provoca excesiva sensación de velocidad en el jugador.
- Los fondos se mueven bruscamente.
- No mejora nada a su homónimo de MD.

Demasiado pobre para un CD

Decepcionante. *Ésa es la palabra perfecta que puede definir lo que es en sí este juego para Mega CD. «Road Rash» ya no fue ninguna maravilla en los 16 bits de Sega, y en este nuevo formato en el que Electronic Arts lo ha incluido ahora* ***mucho nos tememos que tampoco va a pegar fuerte.***

Se trata de un CD muy flojito en líneas generales, pero ***sobre todo en su aspecto gráfico****, ya que las motos, casas, coches y demás sprites que aparecen en pantalla no dan la sensación de estar pegados al suelo,* ***sino más bien flotando.*** *Por otro lado,* ***en ningún momento se logra esa sensación de velocidad*** *tan necesaria en cualquier juego donde los motores sean protagonistas. En definitiva, se trata de toda una decepción.*

El Consolero Enmascarado

Gráficos **70** Música **75** Sonido FX **73** Jugabilidad **70** Adicción **70** TOTAL **71**

LASERS

CÓDIGOS ACTION REPLAY

INDIANA JONES
7E01A303 Vidas infinitas.
7E012006 Energía infinita.

MICRO MACHINES
7E032303 Vidas infinitas.

RETURN OF THE JEDI
7E069E03 Créditos infinitos.
7E022EFF Fuerza ilimitada.
7E022B0A Bombas infinitas.
7E1B4900 No necesitas cuerda.
7E029E10 Energía Halcon.
7E01E20X Seleción de arma.
7E022A20 Velocidad.
7E02A020 Escudo ilimitado.

SMURFS
7E04E104 Vidas infinitas.
7E04E605 Tiempo ilimitado.

JURASSIC PARK
7E025CFF Tarjeta de Gennaro
7E025AFF Tarjeta de Grant
7E1DE8FF .Gafas Nublar
7E1DE5FF Gafas Raptor
7E1DE9FF Gafas Barco
7E1DE6FF Gafas C.Visitantes
7E1DE7FF Gafas Playa
7E1DE4FF Gafas Norte

JURASSIC PARK II
7EA9B614 Dardos infinitos
7EA9B214 Balas infinitas
7EA9B014 Infinitos Uzis

POWER RANGERS
7E0260XX Elige nivel (00-16)
7E04C070 Energía infinita.
7E04F204 Vidas infinitas.
7E04F401 Bombas ilimitadas.

RETURN OF THE JEDI
7E01B403 Vidas infinitas.
7E025A24 Energía infinita.



PSYCHO PINBALL

A TOPE DE PUNTOS:
Mientras estés jugando, pausa y pulsa B, A, B, B, A, C, A, C, y podrás acceder a las pantallas de opciones.



THE LION KING

INVENCIBLE:
Si introduces correctamente en la pantalla de opciones esta combinación: B, A, R, R, Y, aparecerás en una nueva pantalla de opciones, donde podrás elegir la fase en la que empezar y ser invencible.

WWF RAW

BAJAR LA ENERGÍA DE TUS CONTRARIOS:
Cuando aparezca el logo de SEGA, pulsa al mismo tiempo A, B, C y START, mientras mueves el cursor en el sentido de las agujas del reloj hasta que escuches un sonido y la pantalla se vuelva roja.

BLOODSHOT

LA COSA VA DE CÓDIGOS, QUE SIEMPRE SON ÚTILES, CLARO:

ARRIBA, A, ARRIBA, A, A, ABAJO	Saltar de nivel.
C, C, B, A, ABAJO, ABAJO	Aumentar tu oxígeno.
ABAJO, ABAJO, B, C, ARRIBA, ARRIBA	Conseguir la tarjeta roja.
ARRIBA, ARRIBA, B, C, ABAJO, ABAJO	Tener la amarilla.



DE IGUAL MANERA, SI LO QUE NECESITAS SON ARMAS, PULSA:

Ricochet	IZQ., DRCH., C, A, B, DRCH.
Lock-on	A, A, IZQ., DRCH., IZQ., DRCH.
Cannon	IZQ., B, C, ABAJO, ABAJO, DRCH.
Rapid	C, ARRIBA, ARRIBA, DRCH., DRCH., A.
Tribolt	A, A, A, DRCH., A, DRCH.
Piercer	ARRIBA, DRCH., ABAJO, IZQ., ARRIBA, DRCH.
Grenade	ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, DRCH., B, C.
Spray	ARRIBA, B, ARRIBA, A, B, B.



Todos estos códigos se introducen con el juego pausado, por lo que podrás introducir varios en la misma jugada.

& PHASERS

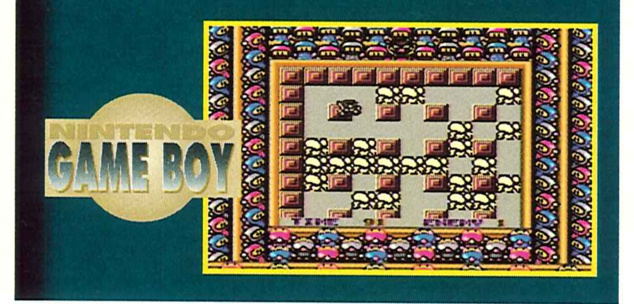
BATTLECORPS

SELECCIÓN DE NIVEL:
Ve a la pantalla de opciones y elige "Mode Practice". Pausa el juego y pulsa B, A, B, A, DRCH., A, C, ARRIBA y presiona otra vez Start para despausar. Verás un flash blanco. Pulsa entonces A, B, C y START. Volverás al menú principal. Presiona arriba o abajo para elegir tu nivel.



WARIO BLAST

TODOS LOS ITEMS ESPECIALES:
Parece mentira, pero Wario sí que puede ser el más poderoso gracias a este súper password, que le permitirá jugar con todos los items especiales del juego. Toma nota: **2264**



HAGANE

CONTINUACIONES INFINITAS:
Ve en la pantalla de opciones al test de sonido, y escucha en este orden las siguientes melodías: 9, 8, 7, 6.





SONIC CHAOS

ELEGIR NIVEL:
Al encender la consola, hay que presionar abajo, abajo, arriba, arriba, izquierda, derecha, izquierda, derecha, 1 y 2, y podréis elegir fase.



MORTAL KOMBAT 2

JUGAR CON JADE:
Debes presionar diagonal ARRIBA/DRCH. en la pantalla de selección de personaje cuando ésta pase por el interrogante.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

SELECCIÓN DE SELECCIONES:
En la pantalla de presentación y utilizando el mando del segundo jugador, pulsa: B, B, X, X, A, Y, A, Y, DERECHA, IZQUIERDA y X.



CÓDIGOS ACTION REPLAY

ETERNAL CHAMPIONS
FFABEF0068 Energía infinita primer jugador.
FFAABB0068 Energía infinita segundo jugador.
FFACAB0034 Magia infinita.
FF97750011 La computadora no lucha.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
FFFC370000 Tiempo ilimitado
FFFC4700XX Elige número de goles del primer jugador (00-FF).

CAPTAIN AMERICA & THE AVENGERS
FF9E810007 Continuaciones ilimitadas para el jugador 1.
FF9F570007 Continuacciones ilimitadas para el jugador 2.

FIFA '95
FFFA510000 Los goles del primer jugador no cuentan.
FFE2C300XX Selecciona la duración del juego.

GREENDOG
FF001000FF Juego "eterno".

INCREDIBLE HULK
FF08890003 Vidas infinitas
FF00130001 Transformación todo el tiempo.
FF00150002 Balas infinitas.

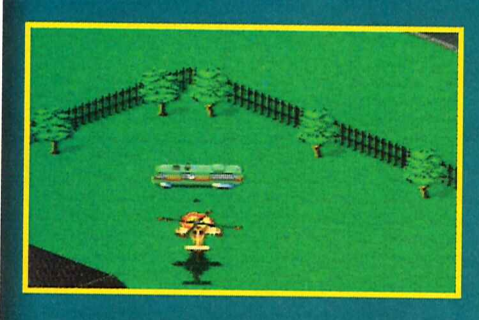
DRACULA
FF096F0005 Salud infinita.
FF09790006 Vidas infinitas.
FF0AAF000A Infinitos misiles.

SUNSET RIDERS
FFCA420001 Disparo rápido.
FFCA420003 Disparo rápido de dos pistolas.
FFCA420002 Dos pistolas.

LASERS & PHASERS

JUNGLE STRIKE

SUPER NINTENDO



CAMPAÑA 1: WASHINGTON DC.

Lo más difícil de la fase es la última misión donde protegeréis el coche del presidente.



CAMPAÑA 2: SUB HUNT

8PSW9#83COQT

Manejaréis el hover craft contra traficantes de plutonio, lanchas rápidas y submarinos.



CAMPAÑA 3: TRAINING GROUNDS

WPVZRY844OQ

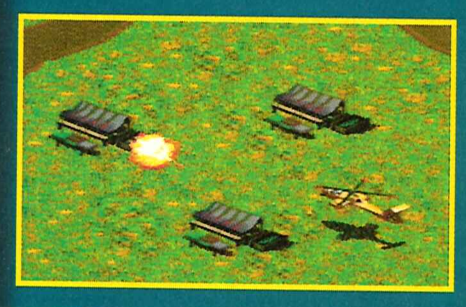
Deberéis asegurar este territorio desértico y defenderlo de las incursiones enemigas.



CAMPAÑA 4: NIGHT STRIKE

KP38W#86WOS#

En la oscuridad, hay que destruir puestos enemigos. Al disparar se iluminará el cielo.



CAMPAÑA 5: PULOSO CITY

WSSQ4D68YKOR#

Entre las plantaciones encontraréis la moto de asalto. Cuidado con los cañones camuflados.



CAMPAÑA 6: SNOW FORTRESS.

8PZ84F88HOS#

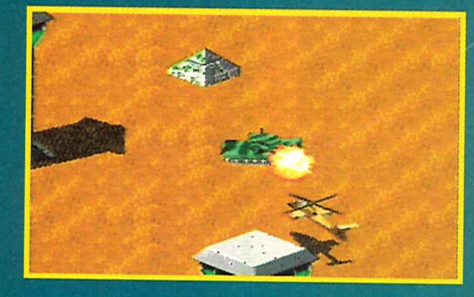
En la nieve se ocultan importantes reservas de misiles enemigos que hay que aniquilar.



CAMPAÑA 7: RIVER RAID.

WQMVNT86YOMT

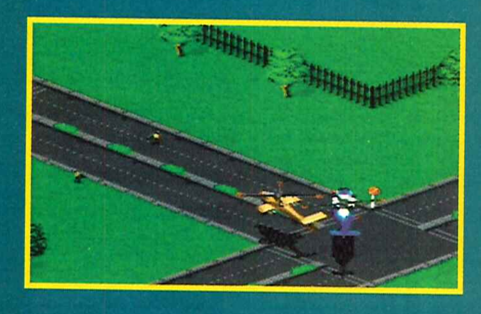
Deberéis manejar un avión F-117A, invisible al rádar. Se controla peor que el Apache.



CAMPAÑA 8: MOUNTAINS.

OP4VYY89YOPT

El terreno montañoso dificultará vuestro paso. Hay que destruir los silos de misiles.



CAMPAÑA 9: RETURN HOME.

6PCXFK8Z2OR#

Otra vez en la capital, el presidente requerirá vuestros servicios para guardar su helicóptero.



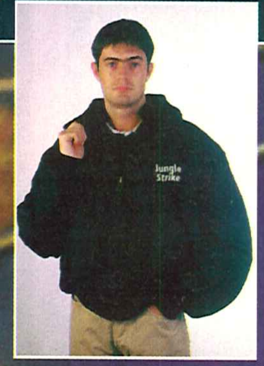
CAMPAÑA 10: CONGRATULATIONS

YQW97241WOM#

Después de tanto guerrear, ahora podréis disfrutar de un bien ganado paseo triunfal.

concurso JUNGLE STRIKE

¿Estás preparado para enfrentarte a las diferentes misiones de Jungle Strike? Pues ya puedes ir preparando tu artillería y disparando a las siguientes preguntas que te planteamos. ¡Este impresionante helicóptero de Radio Control con equipo de control completo y una de estas 10 cazadoras JUNGLE STRIKE puden ser tuyas!





Aquí tienes unas cuantas afirmaciones sobre JUNGLE STRIKE. Algunas han dado en el blanco, pero otras ... han errado su tiro. ¿Sabrías descubrir cuáles son las afirmaciones que han hecho diana?

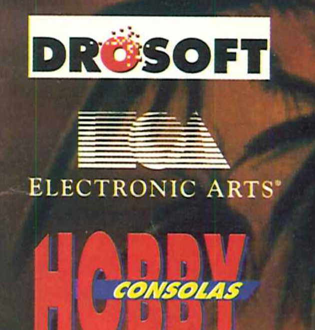
PRIMER DISPARO:
La primera fase se desarrolla en una selva tropical del sudeste asiático.

SEGUNDO DISPARO:
Podrás seleccionar al copiloto que te acompañará en tu aventura.

TERCER DISPARO:
En algún momento del juego, puedes dejar tu helicóptero y manejar una motocicleta todoterreno.

CUARTO DISPARO:
El Presidente de los Estados Unidos es uno de tus mejores amigos. Cuando le escoltas a la Casa Blanca puedes disfrutar de una larga comida con él.

QUINTO DISPARO:
Cuando llegas a la jungla, has de tener especial cuidado con las serpientes venenosas que cuelgan de los árboles.



1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el Cupón de Participación que aparece en la revista (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; CONCURSO JUNGLE STRIKE; HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.

3.- El sorteo se celebrará en Madrid el día 5 de agosto de 1.995.

4.- El procedimiento de asignación de premios será el siguiente: de entre todas las cartas recibidas y correctas, se extaerá UNA, cuyo remitente ganará un helicóptero de Radio Control Junior 50 +equipo de control completo y una cazadora tipo "bomber" de JUNGLE STRIKE. A continuación se elegirán aleatoriamente 9 cartas más, cuyos remitentes serán premiados con una cazadora tipo "bomber" de JUNGLE STRIKE. El premio no será canjeable por dinero.

5.- Los nombres de los VEINTE ganadores se publicarán en las páginas de HOBBY CONSOLAS y además se notificará mediante carta a los ganadores.

6.- La fecha de comienzo de esta promoción es 20 de junio de 1995 y finalizará el 31 de julio de 1995.

7.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

8.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

9.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y DROSOFT

concurso JUNGLE STRIKE

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
C.Postal .... **Teléfono** ....

Las afirmaciones que son correctas son los números:

....

LASERS & PHASERS

SYNDICATE

PASSWORDS:
R0B0T5
C00LL15
KN1GHT
C00LB0DY
BL00DY0FF
FL1GHT
T0X1NS
BCHHLL
S0NG0FF



THE LION KING

SI QUERÉIS SELECCIONAR FASE:
En la pantalla en la que aparecen los nombres de Disney y Virgin Interactive Entertainment, haced rotaciones con el pad. Sonará un ruidito al aparecer el logo de Virgin. Cuando empecéis el juego, podréis elegir nivel.

SEGA MASTER SYSTEM

UNIRALLY

PROPAGANDA ANTISEGA:
Es sencillamente una pequeña jugarreta contra aquéllos que osen poner los nombres Sega o Sonic a una de sus máquinas. Seguro que se desesperan.

NINTENDO SUPER NINTENDO



SHAQ-FU

SEGA MEGA DRIVE

ELIGE TU LUCHADOR:
En las opciones, y con el primer pad, elige uno de los doce primeros números del Music Test.



SANGRE DURANTE LAS LUCHAS:
En la pantalla de opciones, presiona lo más rápido que puedas A, B, C, C, B, A. Aparecerá una mancha roja en pantalla.



SER CUALQUIER LUCHADOR EN EL MODO HISTORIA:
En la pantalla de opciones, coge el primer mando y presiona ARRIBA, ABAJO, B, IZQ., DRCH., B.



REDZONE

NIVEL SECRETO:
Introduce este password y accederás a él: ABCACACBCAC.

PASSWORDS:

Misión 1	BAABAACBCBA
Misión 2	ABBBABACBBC
Misión 3	BAABAACBCBA
Misión 4	ABBBABACBAC
Misión 5	BAACAABAACA
Misión 6	ABBCAACACCC
Misión 7	BAACAABAABA
Misión 8	ABBCAACACBC



WILD GUNS

TODOS LOS NIVELES:
Si presionas SELECT seguido de A, A, A, A, B, B, B, B, A, B A, B, A, B, A, B, podrás elegir cualquiera de los cuatro primeros niveles. Pero si lo vuelves a introducir, accederás directamente, y por increíble que te parezca, al nivel final.







¡Lo + Sega del verano!

Nosotros sabemos lo que tú quieres, y en TodoSega te lo vamos a dar: hemos preparado un reportaje especial sobre «Virtua Fighter» de Saturn, lo + Sega en juegos de lucha. Te contamos qué es el cartucho MPEG y el Photo CD, lo + multimedia de Saturn.

Para que veas lo + próximo, te anticipamos futuros éxitos: «Primal Rage», «SeaQuest DSV», «Pete Sampras '96»... Y lo + nuevo: «Knuckles Chaotix» de 32X; «The Adventures of Batman & Robin» o «Fever Pitch Soccer» para Mega Drive; «NHL Hockey» y «Operation Starfi5h» de portátil. Y lo + práctico, para el final: montones de trucos para tus consolas Sega y dos fantásticas guías de juego: «Theme Park» MD y «El Rey León» 8 bits. Todo sin olvidar lo + rolero con Sir Archibald Bradley o lo + espectacular de la feria E3 de Los Angeles.

¿Y qué es lo + Sega de este verano? ¡llevarse la Saturn que regalamos!. ¿Sigues pensando que hay alguien que te dé + que TodoSega?



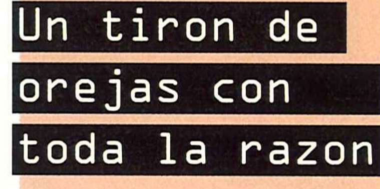




Telefono rojo

¡Hola, amigos! ¿Qué tal han empezado esas vacaciones? Al menos los que las tengan, claro. Porque otros estarán como yo, aprovechando el mínimo tiempo libre para ir a la piscina más cercana y darse un chapuzón. Y si no, pues una ducha fría que tampoco viene mal. Pero bueno, no quiero hacerme el mártir, porque la verdad es que no lo paso nada mal contestando vuestras dudas. Así que, aunque estéis en la playa, seguid escribiéndome a:

HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.



Un tiron de orejas con toda la razon

Hola Yen, espero que las cosas te vayan igual de bien que a mí. Lo malo es un problema que me está fastidiando y ahora te explico.

Gasté parte de mi regalo de Reyes en comprar el «Zelda» de Game Boy. Te diré que no tengo ni idea de inglés y que si lo compré fue porque en el comentario del juego, número 26, la Tte Ripley dijo que lo mejor del juego es que estaba en español.

Todo mentira. Mi problema es que ahora mismo no sé ni dónde encontrar la llave del primer nivel. Por favor, échame una mano.

Primero, decirte que lamentamos mucho ese error, pero es que fue la propia Nintendo la que nos dijo que el juego se iba a traducir. Por desgracia, luego no fue así. De todos modos no te preocupes, porque aunque tengas problemas con el idioma, no es tan difícil.

Por lo que me dices en tu carta, veo que ya tienes muchas cosas. De las bananas olvídate por ahora. Vamos a la llave. Ya tienes los polvos mágicos, así que lo único que tienes que hacer es rociar con ellos a esa especie de mapache que hay en el bosque, al norte de la aldea. El mapache se convertirá en un hombre que te permitirá abrir el cofre que hay unas pantallas por encima de él. En este cofre está la llave del primer laberinto.

Marco A. Salguero (Badajoz).

CD+G= musica e imagenes

Hola tío, tengo muchas dudas que estoy seguro que me vas a contestar.

1- ¿Por qué en muchos juegos de Mega CD, cuando escuchas sus músicas en la primera pista no se oye nada?

Porque la primera pista suele ser la del programa, no es música.

2- ¿Qué es un cartucho de CD+G? ¿Dónde lo puedo encontrar?

No es un cartucho. El CD+G es un compacto que contiene música digital e imágenes, normalmente estáticas.

3- ¿Cuándo va a salir el cartucho de memoria RAM para Mega CD?

Sega ha dicho que no lo va a traer por lo caro que resultaría. Sin embargo, el que se vende en USA vale para el Mega CD español.

4- ¿Cuál es mejor, «Snatcher» o «Tomcat Alley»?

«Snatcher» es más divertido, pero el idioma puede traerte problemas.

5- ¿Qué ha pasado con la Turbo Grafx y con la Lynx?

Que han desaparecido. La Lynx debido básicamente al hundimiento de Atari, y la Turbo Grafx por la mala distribución.

The King (Barcelona)

Convertir un 3DO en PC

Hola Yen, tengo un 3DO FZ-1 desde hace unos meses y muchas dudas referentes a mi nueva consola:

1- ¿Qué te parecen «Inmercenary» y «Virtuoso»?

«Inmercenary» está muy bien, es un juego de aventura en primera persona con toques de acción, que ha recibido muy buenas notas en la prensa extranjera. De «Virtuoso» es mejor no hablar.

2-¿Qué sabes acerca del potenciador de 64 bits para mi consola?

Panasonic está trabajando en un 3DO de 64 bits basado en la tecnología M2. Este 3DO tendrá un corazón Power PC e incluirá hardware MPG en placa. Esta misma tecnología M2 será la que se usará para lo que tú llamas potenciador, que será una especie de "32X" que se "enchufará" al 3DO.

3- ¿Existe algún convertidor de 3DO a PC? Sí es así, ¿hay teclado, ratón, disquetera... para 3DO?

Lo has entendido mal. Lo que hay es una tarjeta que hace que el PC se convierta en un 3DO y no al revés, como tú pensabas.

4-¿Son los juegos de 3DO americanos compatibles con un 3DO pal?

Lamento decirte que no.

5- ¿Va a salir algún juego de lucha estilo «Virtua Fighter» para 3DO?

Por ahora, los únicos juegos de lucha han sido las conversiones de Neo Geo. Los polígonos no han sido una faceta muy explotada por 3DO, pero puede que la tecnología M2 traiga consigo la magia poligonal.

Joan Miralles (Baleares)

Te voy a recomendar

Hola Yen, tengo una Mega Drive y una NES y algunas dudillas sobre juegos.

1- Tengo el «FIFA Soccer» y me gustaría comprarme otro juego de fútbol. ¿Merece la pena comprarse el «FIFA Soccer 95» teniendo el anterior o me compro otro? Recomiéndame alguno. ¿Y de basket?

Las novedades que incorpora le convierten en un jue-





go muy interesante, claro que la mecánica de juego es la misma. ***Tú eliges. Te puedo recomendar el «Dino Dini» y así pruebas otro tipo de fútbol. De basket, «NBA Jam T.E.».***

2- ¿Qué juego de rol me recomiendas, «Soleil» o «Shining Force 2»? ¿Es «Story of Thor» totalmente de rol? ¿Vale la pena esperarse al «Phantasy Star IV»?

Cualquiera de los dos, dependiendo del estilo que te guste: rol de tablero («Shining Force») o aventura («Soleil»). No, «The Story of Thor» no es del todo rol.

«Phantasy Star IV» va a tardar en llegar, yo me compraría cualquiera de los otros.

3- A mi hermano le gustan los juegos de naves. ¿Cuál me recomiendas?

Hace mucho que no sale nada nuevo en este género para MD. Prueba con «Mega Swiv» y «Thunder Force».

4- ¿Merece la pena esperar a que lleguen las nuevas consolas o me compro algún periférico para MD como el Mega CD o la 32X?

Yo casi esperaría. No van a tardar mucho. Eso sí, piensa en las "pelas".

Manuel de Frutos (Valencia)

Caminando por la Playa Anemona

Hola Yen, sólo tengo una duda pequeñita. Verás, estoy atascado en el «Soleil». Me encuentro en playa Anémona, después de retroceder en el tiempo, y no encuentro a Barón. ¿Qué es lo que tengo que hacer?

Tienes que pisar por la derecha de donde está el mono tumbado. Ahí verás que hay una zona en la que no dejas huellas. Salta sobre esa parte de la arena y caerás en la guarida de Barón.

Eduardo Helguera (Santander)

Planeta Saturn

Hola Yen, ¿cómo estás colegui? Bueno, si no te importa, respóndeme a estas preguntillas, ¿vale?

1- ¿La Saturn será de CD, de cartuchos o de las dos cosas?

La Saturn, como se sabe desde el principio, usará discos compactos (CD's) para sus juegos. Tiene una entrada de cartuchos que puede servir para compatibilizar el software de AM2.

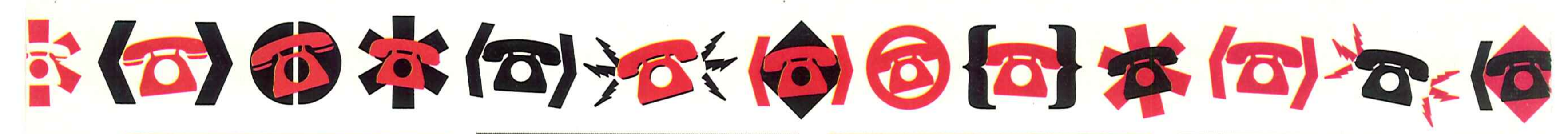
2- ¿Cuánto costará, más o menos, la Saturn sin el euroconector? ¿Y los juegos?

La Saturn, que estará a la venta tal que ya, tendrá un precio de 79.900 pts con euroconector y «Virtua Fighter» incluidos. De hecho, la consola sólo vendrá con euroconector, y si necesitas cable de antena tendrás que comprarlo aparte. El precio de los juegos será de 9.900 pesetas.

3- ¿Qué juegos de Saturn sacarán que sean buenos y difíciles?

Hay tantos que no sabría por cuál empezar. Va a depender del género que más te guste y de los juegos que más te impresionen. Fíjate en «Panzer Dragoon», o «Daytona USA», ambos bastante difíciles.

Juan Manuel García Pedrero (Madrid)



Dos joyas para la Super

Hola Yen, tengo una Super Nes con los juegos «S.F.II Turbo» y «Stunt Race FX».

1- ¿Para cuándo estará en España el «Killer Instinct»? ¿Crees que valdrá la pena?

Estará en la calle después del verano, aproximadamente entre septiembre y octubre. Yo sólo he visto un vídeo, pero tiene una pinta magnífica. Desde luego, parece un juego de los que merece la pena tener.

2- ¿Para cuándo «Donkey Kong Country 2»? ¿Tendrá más fases que la primera parte? ¿Será más difícil?

Estará a la venta para navidades. Aunque su estructura es muy similar a la de la primera parte, le han introducido cambios, como un nuevo personaje, para darle más vidilla. Todo parece indicar que va a ser más largo, pero con seguridad no te lo puedo decir.

3- ¿Cuánto crees que costarán estos dos juegos?

Aproximadamente lo mismo que costó en su momento «DKC», pero ya sabes que sobre los precios nunca hay nada seguro.

4- En caso de que los dos fueran muy buenos, ¿cuál te comprarías?

En vista de que no tienes ningún plataformas, podrías decantarte por «DKC 2», pero eso eres tú el que lo tienes que decidir. Espera a ver los dos juegos.

Anónimo madrileño

Spirou, en septiembre

¿Qué tal Yen? Trabajando, ¿no? Soy un chico de 12 años gran fan de los comics.

Ahí van mis preguntas:

1- ¿Para cuándo el «Spirou» de Mega Drive?

Su fecha inicial de salida era julio, pero ha cambiado y no habrá «Spirou» hasta septiembre.

2- ¿Hay algún juego estilo «Illusion of Time» para Mega Drive?

Te recomendaría «Story of Thor» y «Soleil». No son iguales, pero se basan en la aventura, igual que «Illusion of Time», y tienen los textos en castellano.

3- ¿Crees que si me compro ahora una Mega Drive merecerá la pena?

Lo que más merece la pena, si no tienes consola, es comprarse una de nueva generación como Saturn. Lo que ya es más difícil es que te llegue el presupuesto.

En cambio, con una Mega Drive no te vas a aburrir, ni te va a arruinar.

4- ¿Hay algún juego tipo «Looney Toons Basketball» para Mega Drive?

Para Mega Drive tienes «Tiny Toons All Star», con muchos juegos y deportes.

5- ¿Está bien «Animaniacs» para Mega Drive?

Es tan flojete como el de Super Nintendo. Aunque ambos juegos poseen unos buenos y coloristas gráficos, los dos tienen un problema difícil de superar: su complicado control.

Javier Lozano (Córdoba).

Debutante en el rol

¿Qué tal, Yen? Espero que estés bien, porque te necesito urgentemente. Tengo un par de dudillas sobre mis dos consolas: Super Nintendo y Game Gear.

1- Quiero introducirme en el mundo del rol, pero no sé con qué juego hacerlo.

¿Crees que hago bien comprando el «Illusion of Time»? ¿Qué otros dos juegos serían buenos para empezar?

Sería el juego ideal para tomar contacto con este divertido género. Otras dos buenas compras serían «Zelda» y «Secret of Mana», éstos últimos con el problema del idioma.

2- ¿Qué es la Falcon? ¿Se llegó a distribuir en España?

Iba a ser el sustituto del Atari ST, pero nunca se llegó a concluir ya que los esfuerzos de Atari se desviaron hacia el proyecto Panzar, que ha terminado siendo Jaguar.

3- ¿No tarda mucho en llegar el «Akira»?

Llegará en septiembre y la verdad es que se está eternizando.

4- Dime cuál es el mejor juego de fútbol para Super Nintendo y Game Gear?

En el caso de Super Nintendo, no sé si decidirme por «International Superstar Soccer» o por «FiFA Soccer». En el caso de Game Gear, «FIFA Soccer».

5- ¿Crees que merece la pena comprase el «X-Men» de Super Nintendo?

La verdad es que era bastante regularcete.

Miguel Stobbs (Asturias)

Ese invento llamado CD32X

Hola Yen, soy suscriptor de la revista desde hace algunos meses y estoy muy contento con ella. Poseo una Mega Drive+Mega CD+ 32X y tengo algunas preguntas:

1- Como soy un lector relativamente nuevo, quisiera saber si en algún número habéis probado el «Dune II» y el «PowerMonger» CD y si habéis publicado algún truco.

De «Dune II Battle for Arrakis» ya hablamos en el número 29 y publicamos todos los passwords en el 36. A mí, personalmente, es un juego que me encanta y que me tuvo más que atado a mi mega Drive.

Del «Powermonger» de Mega CD dimos una preview en el número 34, y tengo que reconocer que no me gustó tanto.

2- ¿Qué juegos puedo encontrar para mi consola del tipo aventura gráfica, rol y estrategia en castellano?

Con lo del castellano acabas de tirar por tierra muchas posibilidades, pero vamos a intentarlo. Para Mega CD tienes «Jurassic Park CD», muy divertido. Para Mega Drive están «Story of Thor» y «Soleil». Aventuras no traducidas y más o menos fáciles de seguir pueden ser «Dune CD» o «Shining Force CD».

3- ¿Hay algún juego de ajedrez o billar?

De ajedrez no hay nada, pero de billar, y bastante reciente, está el «Snooker».

Fuera de nuestro país podrías encontrar un original ajedrez basado en los personajes de la Guerra de las Galaxias llamado «Star Wars Chess».

4- ¿He oído que van a salir los "CD 32X". ¿Es verdad? ¿En qué consisten? ¿Qué precio? ¿Se podrá jugar a ellos sin 32X?

Sí, son compactos que aprovechan la mayor capacidad gráfica de 32X para hacer juegos de Mega CD con más color y definición. Su precio es similar al de los compactos normales, y no, no se puede jugar sin 32X.

5- He leído en algún sitio que MD+MCD+32X = calidad VHS. ¿Es cierto? Si no es así, ¿qué ventajas tengo con ellos?

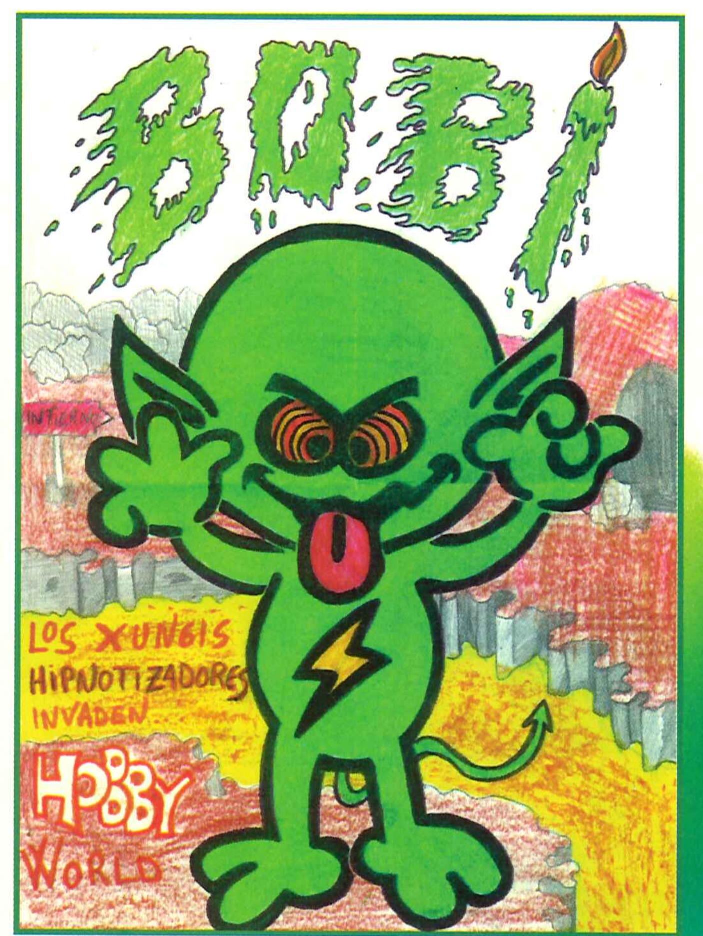
La verdad es que no, pero lo que sí es cierto es que al combinar tu Mega CD con una 32X y usar juegos Mega CD 32X, verás como se incrementan los colores en pantalla. El mes pasado comentamos uno de esos juegos: «Supreme Warrior».

Juan Manuel García (Soria)



PROTA TÚ

Sergio Piazuelo tiene 11 años y vive en Barcelona, aunque, por la foto que nos envió, parece ser que donde realmente le gustaría vivir sería en Bedrock, con la familia de Pedro Picapiedra. Nosotros hemos hecho todo lo posible...

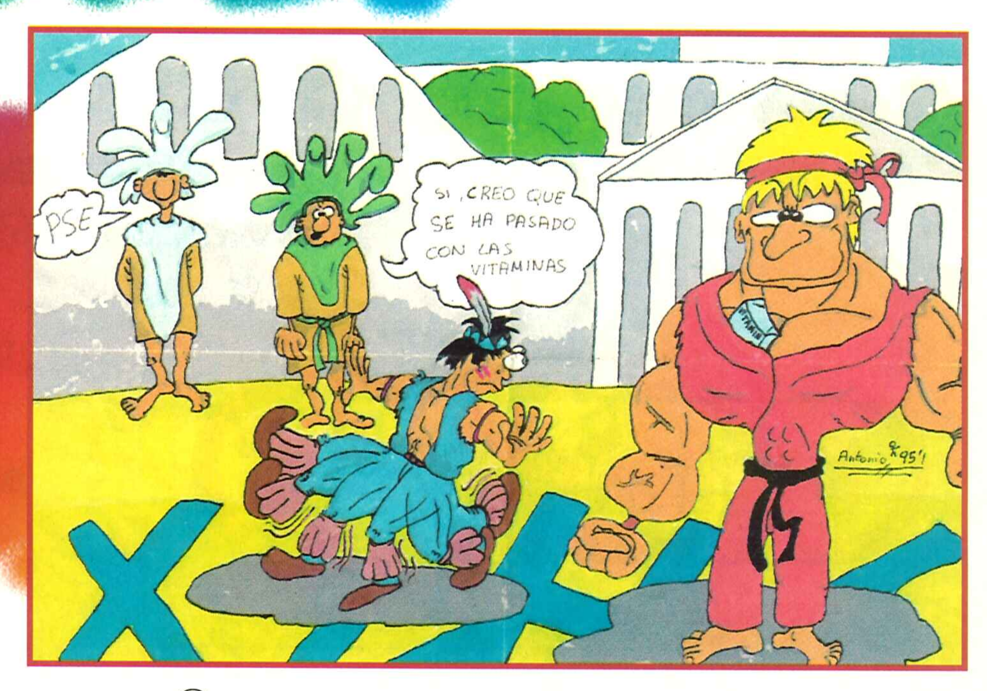


La mascota del mes

Gerardo Díez del Campo es el autor de Boby, el representante de los Xungis Hipnotizadores que amenazan con invadir nuestra editorial.

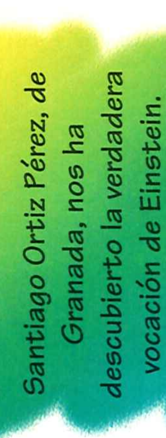
EL DIBUJO DEL MES

Desde la localidad madrileña de Getafe, llega nuestro dibujo del mes. Su autor es Antonio Escudero Ramos, quien además de dibujar muy bien, demuestra tener un gran sentido del humor.

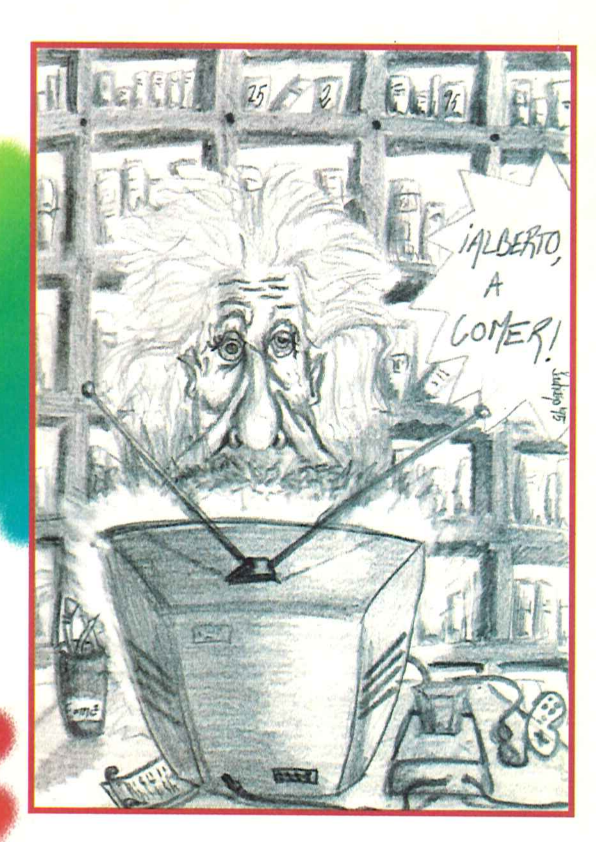




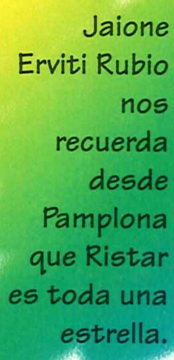
Carlos Sánchez, de Pontevedra, se define como un gran "experto en la fabricación de Sonic y derivados".



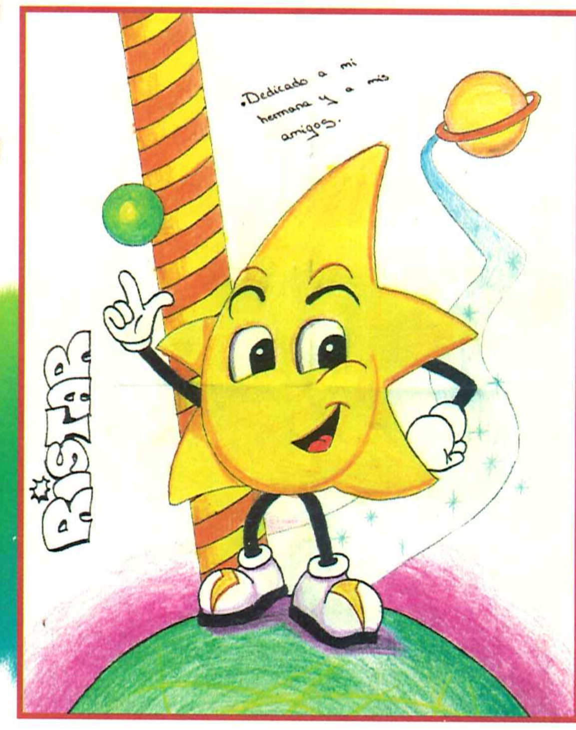
Santiago Ortiz Pérez, de Granada, nos ha descubierto la verdadera vocación de Einstein.



Rodrigo Brañanova López, de Gijón, se ha encargado de reclutar a la generación de nuevos S.F.



Jaione Erviti Rubio nos recuerda desde Pamplona que Ristar es toda una estrella.



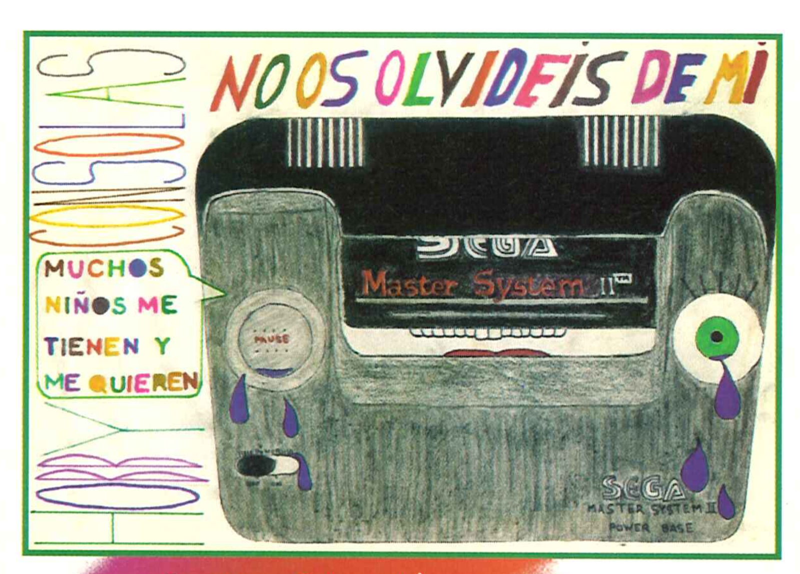
Nos da la impresión de que Luis Quiles Pando, de Mairena del Aljarafe, es un ferviente seguidor del Sevilla.



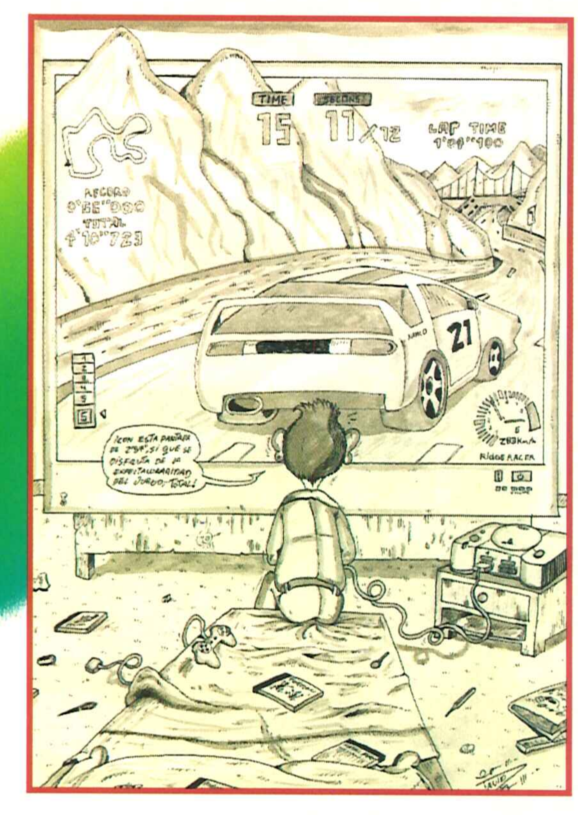
Este perro se llama "Beethoven" y le hace la competencia a su dueño, Marco Antonio Salguero, a la hora de jugar.



¡Qué Locura!



Cayetano Cubero López reivindica desde La Alberca (Murcia) los 8 bits de Sega.



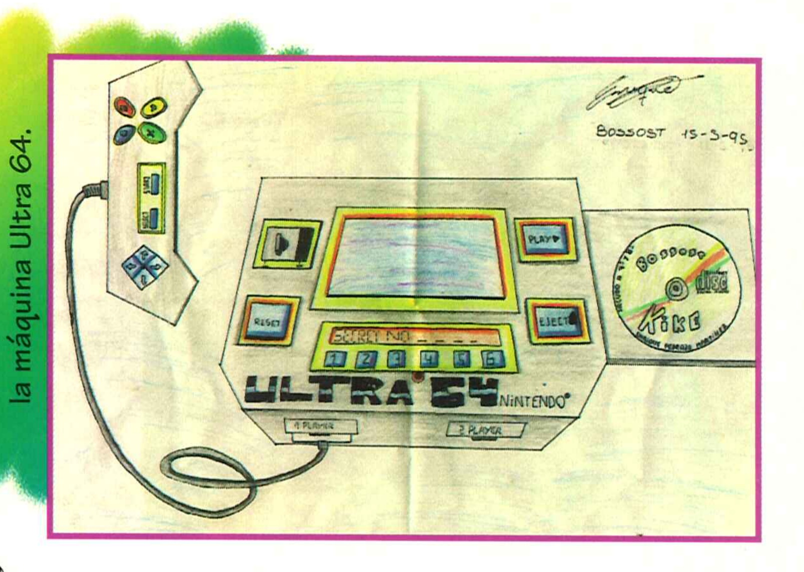
Estamos totalmente de acuerdo con David Merino, de Palma de Mallorca.



Juan Carlos Alchapar, de Elda (Alicante), se ha decantado por la próxima "bomba" de Nintendo.



¿Creíais que este mes nos olvidábamos de Goku? Su autor es Salvador Cerezo, de Ayamonte.



Enrique Pedraza Martínez nos envía desde Lérida su visión de la máquina Ultra 64.



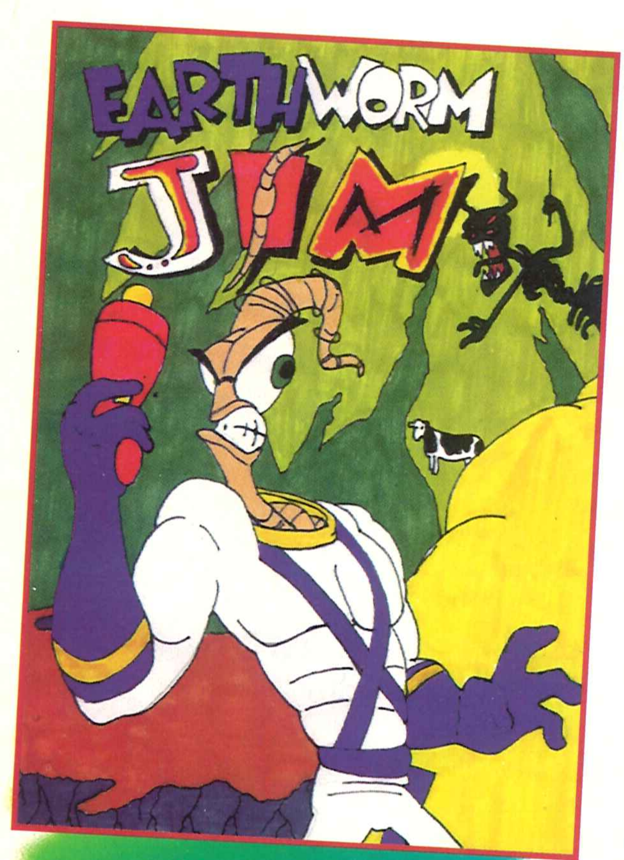
Más de Goku. Nos lo envía David Soto Brown desde Palma de Mallorca.



Miguel Alberto Moreno, de Jaén, ha tenido una visión del futuro que les espera a los héroes de Nintendo.

Almudena Pindado González ha unido sus dos grandes aficiones: Sega y el Real Madrid.





Así ha plasmado José Antonio García López, de Jaén, a Earthworm Jim.



Y vamos a terminar por este mes con este dibujo que nos ha enviado desde Cabañas (La Coruña) Oscar López Corbeira.

Han sido muchas y muy variadas las opiniones que hemos recibido en relación al aplazamiento de la salida de Ultra 64 hasta abril del 96. Los hay que piensan que es un pequeño fastidio; otros dicen que bueno, que habrá que esperar; y algunos otros que eso es bueno, porque así seguirán apoyando la Super Nintendo. En cualquier caso, muchas gracias a todos los que habéis colaborado. Seguís siendo los mejores (y no es peloteo).

Daniel Fernández. 16 años. (Pontevedra)

"¿Que qué opino sobre la Ultra 64 para abril del 96? Pues que por mí se podía haber retrasado hasta el 2000, pues temo que Nintendo una vez la haya sacado deje de lado a la maravillosa Super, aunque espero que Nintendo recapacite y haga salir la Ultra pero dejando a la Super 3 ó 4 años más en el trono.

...yo no estoy dispuesto a tirar mi Super y no pretendo comprarme la Ultra, y es que Nintendo va por mal camino, pero es que Sega ya ha metido sus "antiguas" consolas en el retrete y ha tirado de la cadena. En mi opinión todo se está precipitando".

Borja de los Mártires . 14 años. (Valencia)

"Lo mejor es que la saquen prontito, que los tontos y los nuevos ricos mimados la compren y nosotros, los plebeyos, esperemos a que la bajen de precio y te pidan de rodillas que la compres...

...Mi recomendación es que hagáis como los budistas y ejerzáis la paciencia en cantidad".

Valencia- 3- junio de 1.995

-TRIBUNA ABIERTA.-

¿Qué opináis de que Nintendo anuncie que sacará la Ultra 64 en abril de año que viene?

Si me obligáis a decir la verdad, a mí, ni me va ni me viene, por que, yo no soy el típico forofo de una sola marca de consolas, como aquellos que tienen una NES una Game Boy y una Super Nintendo, únicamente tengo una Mega Drive y un Game Boy. Lo más seguro, es que pase como con todas, al principio, mucha publicidad y tal, con un precio como el del Oro Negro (que, como siempre, dirán que para lo que es está tirao), y resultará ser una purria que se acabará extinguiendo como los dinosaurios, la NES y la Master, y como en un futuro próximo ocurrirá con la Mega Drive y El Cerebro de la Bestia.

Lo mejor es que la saquen prontito, que los tontos y los nuevos ricos mimados la compren y nosotros, los plebeyos esperemos a que le bajen el precio y te pidan de rodillas que la compres, añadiéndole accesorios.

En definitiva, le ocurrirá como a todas las consolas, y yo ya estoy muy escarmentado, que compré la Mega Drive con un pad y sin juegos por 31.000 calas y ahora la venden con 2 pads y 3 juegos por 16.990 pelas.

Mi recomendación es que hagáis como los budistas y ejerzáis la paciencia en cantidad.

Firma:

Borja de los Mártires y Ferrer (14 años)

P.D.- Tribuna Abierta es lo que más mola de Hoby Consolas, y es mejor desde que incluís el contrapunto.

Moisés Castillo. 17 años. (Sevilla)

"Yo creo que lo que quiere Nintendo es hacerse los importantes, llamando la atención de mucha gente. Cree que porque tarde más en salir va a levantar más expectación, y esa expectación sólo la va a levantar si la tardanza de la consola se ve compensada con un precio que no supere las 35.000 pesetas.

Por otra parte, espero que cuando salga Ultra 64 tenga una buena campaña publicitaria, para convencer a los indecisos de la buena consola que va a ser, superior, incluso, a Saturn y PlayStation".

P.D. Vosotros también deberíais dar vuestra opinión de los temas que ponéis en T. Abierta.

Julio Isiegas (Zaragoza)

"Me parece muy mal. Llevo mucho tiempo esperando que salga en Navidad y me entero de que se retrasa. ¡Habrase visto! ¡Señores de Nintendo, no sé si sabrán que esperamos Ultra 64! Se me olvidaba: Nintendo, si Ultra vale más de 40.000 pelas cuando salga oficialmente en España, habréis perdido un cliente".

TEMA: ¿QUÉ OPINÁIS DEL ANUCIO POR PARTE DE NINTENDO DE QUE ULTRA 64 NO LLEGARÁ A EUROPA HASTA ABRIL DEL PROXIMO AÑO?

D.P. PUBLICAD LA CARTA, PLEASE

D.P.2. HOBBY CONSOLAS ES LA MEJOR REVISTA QUE HE LEÍDO.

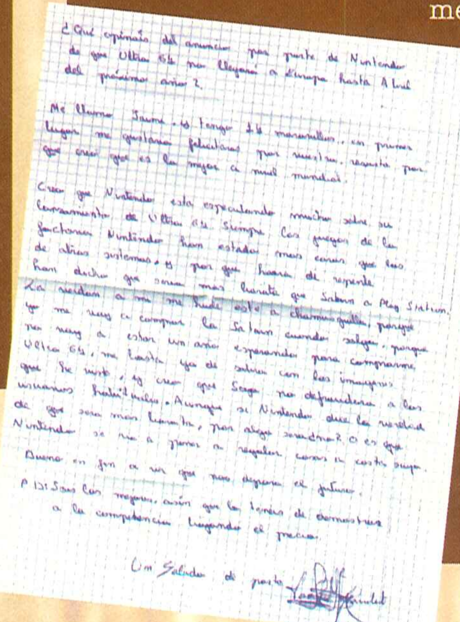
L.M.N. El Contrabandista Galáctico. (Ronda)

"Respecto a los comentarios que dicen que Nintendo llegará tarde a la cita con las nuevas consolas, no lo creo... Si Saturn sale en septiembre pero a un precio de 80.000 pesetas, estamos en las mismas, pues no creo que muchos estén dispuestos a gastarse esa cantidad de dinero.

...que no se pasen mucho Nintendo, Sega , Sony y compañía con las fechas y los precios, que me mosqueo y me compro un ordenador".

Jaime Garalut (Barcelona)

"...yo me voy a comprar la Saturn cuando salga, porque no voy a estar un año esperando para comprarme Ultra 64. Ya me basta y me sobra con las imágenes que he visto, y creo que Sega no defraudará a los usuarios habituales".



Manuel Sánchez. 14 años. (Puente Genil)

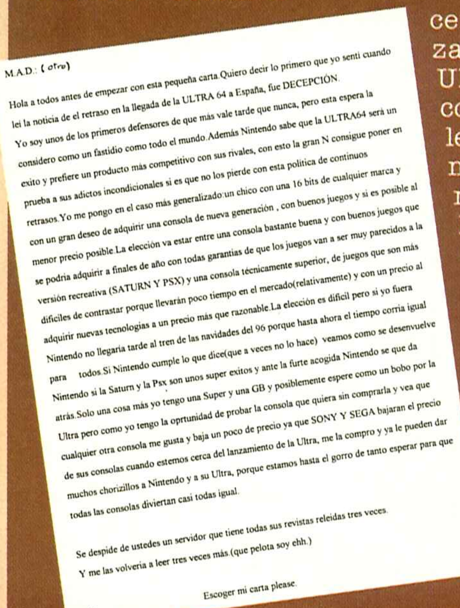
"Nintendo va a sacar su consola más tarde porque los gráficos renderizados están, a mi parecer, todavía en pañales. Aunque también creo que quiere evitar un enfrentamiento directo con sus rivales. No es que su hardware sea malo, ni muchísimo menos, pero las conversiones recreativa-Saturn y las excelencias técnicas de la máquina de Sony le han obligado a ello.

...Cuando los esfuerzos de sus rivales están dirigidos a ver quién llega antes a Europa, la Gran N se toma su tiempo para tener la seguridad de ser superior a sus rivales y para estar a la vanguardia tecnológica".

M.A.D. (otro)

"...si yo fuera Nintendo no llegaría tarde al tren de las Navidades del 96, porque hasta ahora el tiempo corría igual para todos. Si Nintendo cumple lo que dice (que a veces no lo hace), veremos cómo se desenvuelve si la Saturn y la PSX son unos súper éxitos y ante la fuerte acogida Nintendo se queda atrás.

...posiblemente espere como un bobo por la Ultra, pero como yo tengo la oportunidad de probar la consola que quiera sin comprarla y vea que cualquier otra consola me gusta y baja un poco de precio, ya que Sony y Sega bajarán el precio de sus consolas cuando estemos cerca del lanzamiento de Ultra, me la compro, y ya le pueden dar muchos choricillos a Nintendo y a su Ultra, porque estamos hasta el gorro de tanto esperar para que las consolas diviertan casi todas igual".



M.A.D.: (otro)

Hola a todos antes de empezar con esta pequeña carta.Quiero decir lo primero que yo senti cuando lei la noticia de el retraso en la llegada de la ULTRA 64 a España, fue DECEPCIÓN.

Yo soy unos de los primeros defensores de que más vale tarde que nunca, pero esta espera la considero como un fastidio como todo el mundo.Además Nintendo sabe que la ULTRA64 será un exito y prefiere un producto más competitivo con sus rivales, con esto la gran N consigue poner en prueba a sus adictos incondicionales si es que no los pierde con esta política de continuos retrasos.Yo me pongo en el caso más generalizado:un chico con una 16 bits de cualquier marca y con un gran deseo de adquirir una consola de nueva generación , con buenos juegos y si es posible al menor precio posible.La elección va estar entre una consola bastante buena y con buenos juegos que se podria adquirir a finales de año con todas garantias de que los juegos van a ser muy parecidos a la versión recreativa (SATURN Y PSX) y una consola técnicamente superior, de juegos que son más dificiles de contrastar porque llevarán poco tiempo en el mercado(relativamente) y con un precio al adquirir nuevas tecnologias a un precio más que razonable.La elección es dificil pero si yo fuera Nintendo no llegaria tarde al tren de las navidades del 96 porque hasta ahora el tiempo corria igual para todos.Si Nintendo cumple lo que dice(que a veces no lo hace) veamos como se desenvuelve Nintendo si la Saturn y la Psx son unos super exitos y ante la furte acogida Nintendo se que da atrás.Solo una cosa más yo tengo una Super y una GB y posiblemente espere como un bobo por la Ultra pero como yo tengo la oprtunidad de probar la consola que quiera sin comprarla y vea que cualquier otra consola me gusta y baja un poco de precio ya que SONY Y SEGA bajaran el precio de sus consolas cuando estemos cerca del lanzamiento de la Ultra, me la compro y ya le pueden dar muchos chorizillos a Nintendo y a su Ultra, porque estamos hasta el gorro de tanto esperar para que todas las consolas diviertan casi todas igual.

Se despide de ustedes un servidor que tiene todas sus revistas releidas tres veces.

Y me las volveria a leer tres veces más.(que pelota soy ehh.)

Escoger mi carta please.

PD

Manuel Mociñigo. (Madrid)

"...mientras consigan esa maravilla de juegos como DK o el ya en vías DK2, la verdad es que los que disfrutemos de la Super (con lo poco que cuesta ahora), vamos a ser la envidia de los Sega-Segas.

Lo que no entiendo es por qué va a tardar tanto, sabiendo la competencia que va a tener con SegaSaturn y PlayStation ¡Y menudos juegazos tienen las muy "capullas!"

...Otro tema de conversación podría ser si de verdad nos creemos que va a tener ese precio. ¡JA! (Con todos mis respetos).

Pedro Aguilar. (Murcia)

"Personalmente la noticia me ha agradado por distintas razones:

1. Esto ayudará a que se retrase el "entierro" de las actuales consolas de 16 bits, puesto que parece que compañías como Sega, Sony, The 3DO Company y Atari se han aliado para sacarnos el dinero indiscriminadamente. ¿Quién va a disponer de sesenta o noventa mil pesetas para gastarse en una consola, más el consabido gasto de juegos?

Las compañías nos "engañan" con que son productos multimedia. Que puedes ver películas de vídeo ¡si ya tenemos vídeo!, que puedes escuchar música, ¡si también tenemos equipo de música!, que puedes hacer fotografías, ¡si tenemos cámaras de fotos!...

2. Porque en el número 45 de Hobby Consolas me dio una gran alegría, además del retraso de la Ultra 64, ver D.K. II y Killer Instinct en Super Nintendo. Ello quiere decir que todavía las 16 bits tienen mucho que decir...

El mes pasado le tocó a Nintendo. Y éste, cómo no, a Sega. ¿Qué opináis de la repentina aparición de Saturn en el mercado español?

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

Contrapunto

Curioso. Muy curioso ha resultado el Contrapunto de este mes. ¿La razón? Todas -absolutamente todas- las cartas que hemos recibido han salido en defensa del ya famoso J.V.D. y en contra de lo que manifestaron el mes pasado Miguel Ángel Pérez y El Defensor Consolero. Es decir, que todas las opiniones han girado en torno a la idea de la superioridad de los ordenadores con respecto a las consolas. (¿Tantos lectores de PC tenemos? ¡y nosotros que creíamos que hacíamos una revista de consolas!). En Fin, todas esas opiniones pueden resumirse en una sola carta. Ésta:

José Antonio de las Heras se solidariza con J.V.D. "La defensa del PC frente a las consolas"

Hola, soy José Antonio de las Heras.

Escribo a la subsección "Contrapunto" para apoyar la postura contra las consolas de J.V.D., aunque se excedió un poco bastante en sus palabras.

-Supongo que sabes informática, posiblemente más que yo (que sé lo mínimo), y me extraña que no hayas oído hablar de los 286 o 486. Por cierto, como tú dices el Pentium "daba" problemas, pero los actuales ya no los dan.

Te lo digo por experiencia, esta carta la estoy escribiendo con el "Word Perfect 6.1" para Windows desde un Pentium 100 mhz que tenemos en casa, en el que no pasa eso. Además, no sé si sabrás que cambian gratuitamente los procesadores que tengan ese fallo. Por otra parte, te puedo asegurar que este Pentium da muchos menos problemas que un 386 a 40 mhz, y te lo digo, nuevamente, por experiencia.

-En la cuestión de los virus, ¿no has oído hablar de la enorme cantidad de programas antivirus que hay, que se renuevan constantemente? Además, todo tiende al CDROM, en el cual es imposible introducir virus (excepto desde fábrica, cosa poco lógica y que también podía pasar en consolas).

-Los gastos adicionales son otra de las grandes ventajas del Pc. Por cierto, ¿acaso una consola no necesita un televisor? Así que no digas que se puede jugar con lo puesto. Además, no me digas que no han salido ratones, joysticks e incluso CDROMs y otros como MD32X para las consolas. Un teclado o un ratón puede valer 2.000 pts, un monitor poco más que un televisor, un joystick como los de las consolas, etc. Y, sobre todo, no me hables del CDROM. ¿Cuánto valía el Mega CD cuando salió? Aún ahora, tras haber fracasado (digan lo que digan) vale 30.000 pts. Y es de simple velocidad. Por ese precio (30.000 pts), puedes adquirir un Mitsumi de CUADRUPLE velocidad (los de Saturn y PlayStation son de doble).

-Las bajadas de precio. ¿Acaso las consolas no bajan? Y si los Pc bajan más deprisa es porque mejoran mucho más rápidamente. Y además, por poco dinero puedes ampliarlo en todos los aspectos, no como con las consolas, que te tienes que comprar una nueva si quieres tener algo mejor.

-Con respecto al tema de la jugabilidad, tengo que decirte dos cosas: primero, que para Pc hay joysticks más variados y mejores que en consolas, y, por supuesto, pads de control que ni el mejor de consola, sin olvidar ratones, volantes e incluso cascos de realidad virtual con los cuales ya son compatibles varios juegos, como el maravilloso Magic Carpet; y segundo, te aseguro que un teclado, controlándolo bien, proporciona más jugabilidad que un pad. Todo es cuestión de práctica. Y si continúan los problemas, ya es cuestión de que el individuo es un poco torpe.

Ahora, a El Defensor Consolero, punto por punto:

1º-Esto es un atentado contra la persona de J.V.D., que no tiene ni pies ni cabeza, y que se reduce a descalificaciones personales bastante vulgares.

2º-En lo de los polígonos, J.V.D. tiene toda la razón. Las consolas, ahora, empiezan a usar muchos polígonos. Pero es que el Pc utilizaba los mismos varios años antes. Por ejemplo, el Doom, que salió hace poco para 32X, apareció casi dos años antes para Pc. Y no digamos juegos con tantos polígonos como los de FX, por ejemplo. Muchos simuladores de hace media década ya los tenían.

3º-En este aspecto, desde luego, J.V.D. exageró con los calificativos, pero pensar que juegos como el Rise of the Triad o Doom 2, para disco normal, no para CDROM, infinitamente mejores que cualquier juego de Super, valgan 7.000 o 7.500 pts, y que te pueden durar (sólo en el más bajo de los cinco niveles de dificultad y si no te atrancas) varias docenas de horas, deja en mal lugar a los que compran juegos de Super (entre los cuales me incluía hasta hace poco) que duran poquísimo, exceptuando los juegos de rol, de los pocos que merecen la pena.

4º-¿En qué época vives? ¿Tú sabes las consolas que había hace más de una década, cuando salió el Spectrum? Ni siquiera había salido la Nes. ¿Has oído alguna vez el sonido de un Pc con tarjeta de sonido? Y no hace falta una de las mejores para superar a la calidad sonora de las consolas 16 bits. Y si me hablas de las nuevas consolas, pues nada, escucha una tarjeta un poco mejor (no te creas que supone un gran desembolso) y arreglado.

5º-Otra descalificación personal sin sentido.

6º-Volvemos al tema del Spectrum. Creo que te habrá quedado claro que los Pcs actuales no tienen nada que envidiar a las nuevas consolas, y si no te lo confirmo. Además, antes de la siguiente generación de consolas a esta que viene (quién sabe cuándo saldrán), los procesadores de Pc habrán evolucionado tanto que ninguna consola, ni siquiera en juegos, podrá acercársele lo más mínimo.

Bueno, ya he terminado. Espero que me lo publiquéis. Si no, puede que lo tome como que no os atrevéis a publicarlo. Pero, aunque prefiero el Pc, me gustan las consolas y creo que sois unos buenos profesionales. No me he perdido ni un solo número y espero que os sigáis ganando mi confianza.



LO QUE ESPERABAS, MICROMANÍA AHORA CON CD-ROM
¡Esto es la locura!
Ya a la venta en tu kiosco por sólo 595 ptas.
Si piensas que nos hemos vuelto locos... es cierto. Porque este mes Micromanía rompe con todo, ofreciéndote el número más espectacular de la historia.
MICRO manía
PC/MAC CD-ROM
HOBBY PRESS
Teclear MENU para poner en marcha el CD.
Este CD ROM se incluye conjunta e inseparablemente con la revista MICROMANIA
REPORTAJE
SATURN Vs PLAYSTATION
DEMOS
NBA BASKETBALL 95
HI OCTANE
MUNDO DISCO CD
BRUTAL
STAR TREK TECHNICAL MANUAL (PC-MAC)
SUPER WING COMMANDER (MAC)
MARATHON (MAC)
WOLFSTEIN 3D (MAC)
PREVIEWS
INTRO PRISONER OF ICE
MAKING OF WARRIORS
M2, LA NUEVA TECNOLOGÍA DE 3DO
OCIO
TRAILERS DE CASPER
Y BATMAN FOREVER
El contenido de este CD debe ser utilizado desde un Mac o PC compatible con lector de CD ROM.
En este número:
Un CD-ROM para PC y MAC con interesantes reportajes y las mejores demos del momento.
Nuestras secciones habituales con todo lo que hay que saber sobre los juegos del panorama internacional.
Un suplemento especial sobre SATURN, la última apuesta de Sega.
Y además, sorteamos 45 viajes a Disneyland® París.
Micromanía, sólo para adictos.
GRAN CONCURSO
¡Llévate a casa la auténtica recreativa Daytona U.S.A. de Sega!
Road Burning Action
NUEVO
MICRO manía
395 PTAS
ANIMATRONICA
Little Big Adventure



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

902171819

FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

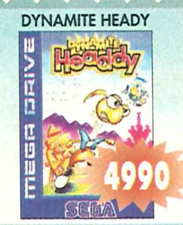
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

OFERTAS











Juego	Precio
ETERNAL CHAMPIONS	2990
DYNAMITE HEADY	4990
LIBRO DE LA SELVA	4990
MEGABOMBERMAN	4990
MEGAGAMES	4990
RISE OF THE ROBOT	3990
SHAQ FU	3990
SONIC & KNUCLES	4990
STREET FIGHTER II	6990
WORLD CUP USA 94	6990

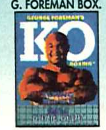
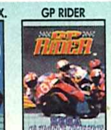






















Juego	Precios
007	MEGADRIVE - 2490
ACME ALL STAR	MEGADRIVE - 5990
ALIEN 3	M. SYSTEM - 2490
ANDRETTI RACING	MEGADRIVE - 3990
ANIMANIACS	MEGADRIVE - 5990
ASTERIX	MEGA DRIVE - 4990; M. SYSTEM - 1990
BACK TO THE FUTURE	M. SYSTEM - 1990
BALL Z	MEGADRIVE - 3990
BATMAN RETURN	M. SYSTEM - 2490
CHAOS ENGINE	MEGADRIVE - 4990
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE - 4990; GAME GEAR - 1990
COOL SPOT	M. SYSTEM - 2490
CYBERBALL	MEGADRIVE – 2490
DEVILISH	GAME GEAR - 1990
DOUBLE CLUTCH	MEGADRIVE – 2990
DR ROBOTNIKS	MEGADRIVE - 3990; M. SYSTEM - 1990
FANTASY ZONE	GAME GEAR - 1990
FATAL REWIND	MEGA DRIVE - 2990
G. FOREMAN BOX.	MEGADRIVE - 2990
GP RIDER	GAME GEAR - 1990
JACK NICKLAUS	MEGADRIVE - 2990
JURASSIC PARK	MEGADRIVE – 6990
KING OF THE MONSTERS	MEGADRIVE - 3990
KLAX	MEGADRIVE - 2490; M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1490
MARBLE MADNESS	M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 1490
MEGATURRICAN	MEGADRIVE - 3990
MICRO MACHINES	MEGADRIVE - 3490
NORMY'S BEACH	MEGADRIVE - 2490
OTTIFANTS	MEGADRIVE - 2990
PAPER BOY	M. SYSTEM - 2490
PGA TOUR GOLF	M. SYSTEM - 990
PITFALL	MEGADRIVE - 6990
PIT FIGHTER	M. SYSTEM – 2490
POWER STRIKE	M. SYSTEM - 1990
RANGER X	MEGADRIVE - 3990
REN & STIMPY	MEGADRIVE - 3990
RENEGADE	M. SYSTEM – 1990
ROAD RUNNER	GAME GEAR - 1990
ROCKET KNIGHT ADV.	MEGADRIVE - 4990
SECOND SAMURAI	MEGADRIVE - 3990
SKITCHIN	MEGADRIVE - 2990
SONIC CHAOS	M. SYSTEM - 1990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE - 5990
SPACE GUN	M. SYSTEM - 2490
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 1990; GAME GEAR - 1990
SPARKSTER	MEGADRIVE - 5990
SPEEDBALL II	MEGADRIVE - 2490
SPIDERMAN	M. SYSTEM – 2490
SPIDERMAN 2	GAME GEAR – 2495
STREET OF RAGE	M. SYSTEM - 1990
STRIDER II	MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
SUBTERRANIA	MEGADRIVE - 4990
SUMMER CHALLENGER	MEGADRIVE - 2990
SUPER OFF ROAD	M. SYSTEM - 1490
SYNDICATE	MEGADRIVE - 4990
TALMITS ADVENTURE	MEGADRIVE - 2990
TALESPIN	MEGADRIVE - 4990
T-2 ARCADE	MEGADRIVE – 5990
TOE JAM & EARL II	MEGADRIVE - 3990
URBAN STRIKE	MEGADRIVE - 4990
WARPSPEED	MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDOM	MEGADRIVE - 5990
WC LEADER BOARD	MEGADRIVE - 2990
YOGI BEAR	MEGADRIVE – 3990
ZERO TOLERANCE	MEGADRIVE - 4990
ZOMBIES	MEGADRIVE - 5490

NOVEDADES



DESCUENTO 500 Ptas.
THEME PARK — 8990

























Juego	Precios
ALADDIN	MEGADRIVE – 9900; M. SYSTEM – 6990; GAME GEAR – 6990
ALIEN SOLDIER	MEGADRIVE - 9990
ASTERIX/POWER OF GODS	MEGADRIVE – 9990
ASTERIX	M. S. parte II – 5990; GAME GEAR - 5990
ATP TENNIS	MEGA DRIVE - 10990
BATMAN & ROBIN	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
BLOODSHOT	MEGADRIVE - 10990
BODYCOUNT	MEGADRIVE – 7990
BONKERS	MEGADRIVE - 7990; GAME GEAR - 5990
CLAYFIGHTER	MEGADRIVE - 10990
DAFFY DUCK	MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM – 5990; GAME GEAR – 5990
DINO DINI'S SOCCER	MEGADRIVE - 10490
DRAGON	MEGADRIVE – 10990
FATAL FURY	GAME GEAR - 6990
FIFA 95	MEGADRIVE - 8990
INDY CAR	MEGADRIVE - 9990
INT TOUR TENNIS	MEGADRIVE – 8990
JUDGE DREDD	MEGADRIVE – 9990
JUSTICE LEAGUE	MEGADRIVE - 9990
KICK OFF 3	MEGADRIVE – 10490
LEMMINGS 2	MEGADRIVE – 10990
LETHAL ENFORCERS II	MEGADRIVE – 10590
LOS PITUFOS	MEGADRIVE - 10990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
MEGA SWIV	MEGADRIVE - 7990
MICKEY MANIA	MEGADRIVE – 10990
MIC. MOUSE LEGEND	GAME GEAR - 6990
MICROMACHINES 2	MEGADRIVE - 10990; GAME GEAR - 6990
NBA 95	MEGADRIVE – 8990
NBA ACTION 95	MEGADRIVE - 9990
NBA JAM TOURNAMENT	MEGADRIVE – 9990; GAME GEAR - 6990
NHL HOCKEY 95	MEGADRIVE – 8990
HIGEL MANSELL'S	MEGADRIVE - 10200
PGA TOUR GOLF III	MEGADRIVE - 8990
POWER DRIVE	MEGADRIVE - 8990
POWER RANGER	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
PSYCHO PINBALL	MEGADRIVE - 10990
RADICAL REX	MEGADRIVE - 8990
REY LEON	MEGADRIVE - 10490; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
RISTAR	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
ROAD RASH III	MEGADRIVE - 8990
ROAD RUNNER	MEGADRIVE - 9990
RUGBY WORLD CUP	MEGADRIVE - 8990
SAMURAI SHODOWN	MEGADRIVE - 9990
SHINING FORCE II	MEGADRIVE – 11990
SKELETON KREW	MEGADRIVE – 9990
SLAM MASTER	MEGA DRIVE - 12490
SONIC 3	MEGADRIVE - 11990
SONIC DRIFT	GAME GEAR - 5990
SONIC TRIPLE TROUBLE	GAME GEAR - 5990
SOLEIL	MEGADRIVE - 9990
SONIC SPINBALL	M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
SPEEDY GONZALEZ	MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
SPIDERMAN	MEGADRIVE - 9990
STARGATE	MEGADRIVE - 10990; GAME GEAR - 5990
STRIKER	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
SUP. STREET FIGH. II	MEGADRIVE - 10490
THE PUNISHER	MEGADRIVE – CONS
TOGHMAN CONTEST	MEGADRIVE – 9990
VIRTUA RACING	MEGADRIVE - 10490
WARLOCK	MEGADRIVE - 9990

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92



Si pides por teléfono llama a este número:

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

. . . Y no le des más vueltas. Aquí está tu CENTRO

MEGADRIVE 2 + 2 CONTROL PAD



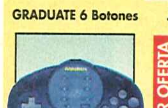
12.990

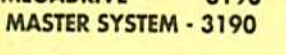
MEGADRIVE 2 + 2 CONTROL PAD + 3 JUEGOS

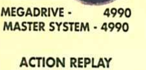
14.990

- COLUMNS
- SUPER HANG ON
- WORLD CUP ITALIA 90

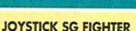
PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM

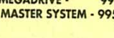


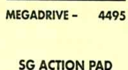















GRADUATE 6 Botones — MEGADRIVE - 3190, MASTER SYSTEM - 3190

JOYSTICK SG FIGHTER (SUPER OFERTA) — MEGADRIVE - 995, MASTER SYSTEM - 995

JOYSTICK DELTA RAY — MEGADRIVE - 1990, MASTER SYSTEM - 1990

ADAPTADORES 4 JUGADORES — SEGA - 6900

SG PROGRAM PAD — MEGADRIVE - 4990, MASTER SYSTEM - 4990

PAD 6 BOTONES — MEGADRIVE - 2990

MEGAMASTER 6 Botones — MEGADRIVE - 4495

2 CONTROL PAD Sin cable — MEGADRIVE - 3990

ACTION REPLAY — MEGADRIVE - 9990

SG PROPAD 2 6 botones — MEGADRIVE - 4990

SG ACTION PAD — MEGADRIVE - 1990

SPEED PAD 6 Botones — MEGADRIVE - 2990

PYTHON — MEGADRIVE - 2395, MASTER SYSTEM - 1995

MAVERICK — MEGADRIVE - 3290, MASTER SYSTEM - 2990

MEGAGRIP — MEGADRIVE - 2990, M. SYSTEM - 2990

TURBO TOUCH 360 (OFERTA) — MEGADRIVE - 1990, M. SYSTEM - 1990

MEGA CD



SUPER PRECIO 29.990

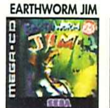
CONSOLA MEGA CD + ROAD AVENGER, F 14 TOM CAT

DESCUENTA 500 Ptas • EXCEPTO OFERTAS

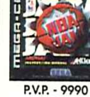
B.C. RACER	11490	LOS PITUFOS	9990
CORPSE KILLER	9990	MICKEY MANIA	8990
DOUBLE SWITCH	11990	POWER RANGER	9990
DUNE	9990	PRIZE FIGHTER	10990
DUNGEON MASTER II	7490	SLAM CITY	9990
EYE OF THE BEHOLDER	9990	STAR BLADE	9990
FLINK	8990	SUPREME WARRIOR	9990
KEIO FYING SQUAD	7990	YUMENI MANSION	11900

OFERTAS

BATLE CORP	3990	NHL HOCKEY'94	3990
BATMAN RETURN	3990	POWER MONGER	2990
CHUCK ROCK	2990	PRINCE OF PERSIA	2990
CHUCK ROCK II	3990	ROBO ALESTE	3990
ECCO THE DOLPHIN	3990	SPIDERMAN VS KINGPIN	2990
FORMULA ONE	4990	THE INCREDIBLE HULK	4990
HOOK	3990	TIME GAL	2990
JAGUAR XJ220	3990	WOLFCHILD	2990
LETHAL ENFORCERS	4990	WONDER DOG	4990







EARTHWORM JIM — P.V.P. - 8990

DRAGON'S LAIR — P.V.P. - 9990

JURASSIC PARK — P.V.P. - 9990

SOULSTAR — P.V.P. - 9990

SHINING FORCE CD — P.V.P. - 7990

NBA JAM — P.V.P. - 9990

32 X

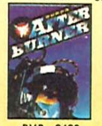


CONSOLA 32X 24.990

CONSOLA 32X + MOTOCROSS MANIAC 29.990

COSMIC CARNAGE	9.490
GOLF BEST 36	11.990
METAL HEAD	11.490
NBA JAM TOURNAMENT	11.490
SUPERMOTOCROSS	9.490
TOUGHMAN CONTEST	9.490




DOOM — P.V.P. - 11990

MORTAL KOMBAT II — P.V.P. - 11490

STAR WARS DSP — P.V.P. - 11990

SUPER AFTER BURNER — P.V.P. - 9490

SUPER SPACE HARRIER — P.V.P. - 9490

VIRTUA RACING DELUXE — P.V.P. - 11990

PLAY STATION

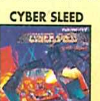


114.900

A-IV EVOLUTION	21.990				
COSMIC RACE	18.990	MAH JOHNG	16.990	SPACE GRIFFON	18.990
CRIME CRACKERS	16.990	MYST	19.990	TWIN GODDESSES	19.990
GEOM CUBE	18.990	NEKETSU FAMILY	17.990	TAMA	16.990
HUNTER LAIMU	18.990	PACHISURO	18.990	TWIMBEE PUZZLE	16.990
KING'S FIELD	16.990	POWERFULL BASEBALL 95	18.990	PLAYSTATION + EUROCONECTOR	114.900

MOTOR TOON — 16.990

PARODIUS DELUXE — 16.990





TOHSHINDEN — 19.990

CYBER SLEED — 19.990

RIDGE RACER — 19.990

KILEAK THE BLOOD — 16.990

RAIDEN PROJECT — 19.990

PERIFERICOS GAME GEAR











SINTONIZADOR TV (OFERTA) — P.V.P. - 6900

MASTER GEAR CONVERTER — P.V.P. - 2995

WIDE GEAR — P.V.P. - 2490

FUENTE ALIMENTACION — P.V.P. - 2190

MALETIN ATTACHE — P.V.P. - 2995

HANDY POWER KIT (OFERTA) — P.V.P. - 3900

BATERIA RECARGABLE NUBY — P.V.P. - 5990

LOGIC 3 CARRY CASE — P.V.P. - 2490

GAME GEAR 4 EN 1



GAME GEAR + 4 JUEGOS: SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II

14.990

GAME GEAR +COLUMNS 14.900



OFERTA CABLE GEAR TO GEAR -395-

3 DO



89.900

ALONE IN THE DARK	8990
DRAGON'S LAIR	7990
FLASHBACK	8990
GEX	8990
MEGARACE	9490
PATAANK	7490
QUARANTINE	8490
ROAD RASH	8990
SAMURAI SHODOWN	8990
SHOCK WAVE	8990
STARBLADE	9490
SUPER ST. FIGHTER 2 TURBO	12490
WAY OF THE WARRIOR	9990







FIFA INT. SOCCER — P.V.P. - 9.990

NEED FOR SPEED — P.V.P. - 8.990

REBEL ASSAULT — P.V.P. - 8.990

SUPER WING COMMANDER — P.V.P. - 8.990

SYNDICATE — P.V.P. - 8.990

THEME PARK — P.V.P. - 8.990

WING COMMANDER III — P.V.P. - 8.990

CONSOLA NEO GEO



¡SUPER PRECIO! 29.900

3 COUNT BOUT	9.900
AERO FIGHTERS 2	22.900
ANDRO DUNOS	18.990
ART OF FIGHTING	8.900
BASEBALL STARS PRO	7.900
BLUE'S JOURNEY	5.900
BURNING FIGHT	9.900
CROSSED SWORDS	9.900
CYBERLIP	5.900
EIGHTMAN	6.900
FATAL FURY	8.400
FATAL FURY 2	9.900
KING OF THE MONSTERS	6.900
NINJA COMBAT	8.900
RIDING HERO	9.900
SAMURAI SHODOWN	19.990
SENGOKU II	19.990
SPINMASTER	19.990
THE SUPER SPY	7.900
TOP HUNTER	19.990
TOP PLAYER'S GOLF	7.900
WINDJAMMERS	29.900
WORLD HEROES	9.900
WORLD HEROES 2 JET	29.900

NEO·GEO CD



CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF 66.900

CONSOLA + 2 PAD + FATAL FURY 3 77.900

JOYSTICK PRO	12.900
CONTROL PAD	5.400
CABLE RF	6.900
CABLE RGB	5.900
CABLE AV MONO	2.300
CABLE AV STEREO	3.500

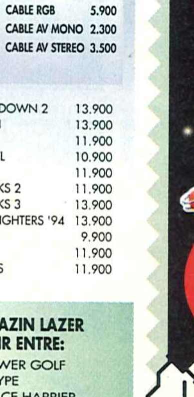
AERO FIGHTERS 2	9.900	SAMURAI SHODOWN 2	13.900
AGGRESSORS OF DARK COMBAT	11.900	SAVAGE REIGN	13.900
ART OF FIGHTING	8.900	SENGOKU 2	11.900
ART OF FIGHTING 2	10.900	SOCCER BRAWL	10.900
DOUBLE DRAGON	13.900	STREET HOOP	11.900
FATAL FURY	8.900	SUPER SIDEKICKS 2	11.900
FATAL FURY 2	9.900	SUPER SIDEKICKS 3	13.900
FATAL FURY 3	14.900	THE KING OF FIGHTERS '94	13.900
FATAL FURY SPECIAL	10.900	TOP HUNTER	9.900
POWER SPIKES II	10.900	VIEW POINT	11.900
SAMURAI SHODOWN	9.900	WINDJAMMERS	11.900



LIQUIDACION 9.990

CONSOLA TURBOGRAFX + BLAZIN LAZER + OTROS 7 JUEGOS A ELEGIR ENTRE:

ALIEN CRUSH	POWER GOLF
DRAGON SPIRIT	R-TYPE
EXPLORER	SPACE HARRIER
KEITH COURAGE	VICTORY RUN
LEGENDARY AXE	VIGILANTE
PAC-LAND	WORLD CUP TENNIS



SEGA SATURN



¡Oye, mira!

Versión española ¡Ya disponible!

CONSOLA PAL 69.900

CONSOLA PAL + VIRTUA FIGHTERS 79.900

CLOCKWORK KNIGHT — P.V.P. - 11.990

DAYTONA USA — P.V.P. - 11.990

VICTORY GOAL — P.V.P. - 11.990

VIRTUA FIGHTER — P.V.P. - 11.990



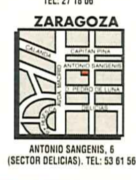
MAIL VxC
VENTA POR CORREO
¡Haz tu pedido por teléfono!
902171819
FAX: (91) 380 34 49 • TEL.: (91) 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
NINTENDO SCOPE - 4990
SUPER GAMEBOY
9.990
SUPER OFERTA
CONTROL PAD INFRARED- 3990
HANDY TRAY- 995
CONTROL PAD MEGAPAD VI- 3595
TOP FIGHTER- 9990
SN PRO PAD- 2490
MALETIN MULTICASE- 1990
SN PROGRAM STICK- 5990
ADAPTADOR 6 JUGADORES- 3990
MARIO PAINT- 4990
CABLE EUROCONECTOR- 2190
HYPER BEAM- 4990
MALETIN- 4990
CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL-STARS
incluye 4 JUEGOS
14.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
ILUSION OF TIME
11.990
INT. SUPERSTAR SOCCER
11.900
NINTENDO
NOVEDADES
AIR FORTRESS 4990
CHIP & DALE 7490
CRASH DUMMIES 6490
LOS PITUFOS 6490
MEGAMAN 5 6490
PRINCE OF PERSIA 3995
RAINBOW ISLANDS 4990
SNOW BROTHERS 3995
THE LEGEND OF ZELDA 4995
ZELDA II 4995
OFERTAS
BASEBALL 1995
FAXANADU 1995
GREMLINS 2 1995
MARIO & JOSHI 2995
PIN BOT 1995
RAD RACER 1995
ROBOCOP 3 2995
SPIDERMAN 2995
PERIFERICOS
NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1490
ACTION REPLAY 3990
BOLSA JUEGOS 1495
ESTUCHE 10 JUEGOS 1490
JOYSTICK NI MEGASTAR 1990
JOYSTICK NI-PRO 1990
JOYSTICK TELEMACH 200 6900
OFERTA
ALADDIN - 9490
ASTERIX - 9490
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BIKER MICE FOR MARS - 11790
BLACKHAWK - 9990
CLAYFIGHTER 2 - 12990
CORRECAMINOS - 9990
DEMON'S CREST - 11990
DINO DINI SOCCER - 11990
DONKEY KONG COUNTY - 11990
DRAGON - 12990
EEK THE CAT - 9890
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
F1 WORLD CHAMP. - 10990
FATAL FURY SPECIAL - 12990
FIFA SOCCER - 11990
GHOUL PATROL - 11490
INDY CAR - 10990
INDIANA JONES - 12490
JUDGE DREED - 11990
JUNGLE STRIKE - 8990
JUSTICE LEAGUE - 10990
KICK OFF 3 - 10990
KIDKLOWN IN CRAZY-CHASE - 9490
LOONEY TUNES BASKET - 12900
LORD OF THE RINGS - 9990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICRO MACHINES - 9890
NBA JAM TOURNAMENT - 11990
NIGEL MANSELL'S - 8990
NINJA WARRIORS - 11900
PAGE MASTER - 11990
POWER DRIVE - 10990
PUTTY SQUAD - 10990
ROBOCOP VS TERMINATOR - 11990
SEA QUEST - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPIDERMAN - 10990
STARFLEET ACDEMY - 11990
STAR GATE - 10990
STREET RACER - 10990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER PUNCHOUT - 9990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER METROID - 10990
SUPER RETURN JEDI - 12490
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THE FIREMEN - 9900
THE FLINTSTONES - 11990
TRUE LIES - 11990
UNIRALLY - 9490
WILD GUNS - 11900
X-MEN - 12990
ZELDA - 7490
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
RISE OF THE ROBOTS
3.990
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
ANOTHER WORLD - 3995
ART OF FIGHTING - 5490
BATMAN & ROBIN - 6990
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BRUTAL - 5490
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DRACULA - 2990
DRAGON'S LAIR - 6990
FUN'N GAMES - 3990
F-ZERO - 3995
G.FOREMAN BOXING - 5490
GODS - 5490
HOME ALONE 2 - 3990
HULK - 4990
JAMES BOND JR - 2990
JURASSIC PARK - 4990
LEGEND OF MYSTICAL NINJA - 5490
LEMMINGS II - 6990
LOST VIKINGS - 3995
MECH WARRIOR - 4990
MORTAL KOMBAT - 5490
PAC-ATTACK - 3995
PILOTWINGS - 3995
PLOK - 3995
PUSH OVER - 3995
R-TYPE III - 4990
RAINBOWBELL ADV. - 5490
ROBOCOP 3 - 5490
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STARWING - 3995
STREET FIGHTER 2 - 3995
SUP. EMPIRE STRIKE BACK-5990
SUP. GHOULS'N GHOST-3995
SUPER JAMES POND-5490
SUPER KICK OFF- 2990
SUPER MARIO KART - 4995
SUPER MORPH - 3990
SUPER PANG - 5990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STAR WARS - 3995
SUPER STRIKE GUN.- 5490
SUPER SWIV - 2990
SUPER TURRICAN - 4990
SYVALION - 5490
THE BRAINES - 3990
TIME TRAX - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
THE HUMANS - 4990
TINY TOOM - 5490
TURN & BURN - 5990
VAL D'ISERE - 4990
VORTEX - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 3995
X-KALIBER - 3990
ZOOL - 3990



Estos son tus centros Mail







Ciudad	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BARCELONA (GLORIES)	CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES	PARANA, 504. TEL: 374 95 38 C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA TEL: 24 05 47
GRANADA	MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LA CORUÑA	DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
LAS PALMAS	PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Alcalá MADRID	C. MAYOR, 89 TEL 880 26 92
Alcobendas MADRID	C. CONSTITUCION, 15 C.C. PICASSO. TEL: 652 03 87
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA	GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca	C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
PAMPLONA	C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE	SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 29 12 54
Sta Cruz de TENERIFE	CENTRO COMERCIAL STA. CRUZ PLANTA 2ª, LOCAL 2. TEL: 62 03 39
SEVILLA	C. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA	PINTOR BENEDITO, 4 TEL: 380 42 37
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 TEL: 22 09 39
ZARAGOZA	C. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56



Estos son los Centros Mail en España

Ven a conocerlos... ya!

902171819

Y si no tienes un Centro Mail próximo !Haz tu pedido por teléfono!

COMPLEMENTOS GAME BOY



GAMEBOY

- CONSOLA GAME BOY 6.990
- GAME BOY + ZELDA 9.990
- GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 2 12.990

¿Ya tienes la nueva Game Boy de colores? Regalala . . . o regalatela

8.990











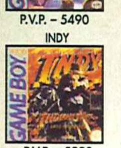


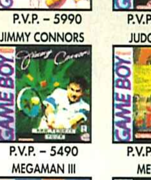
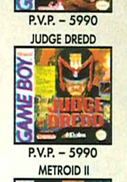


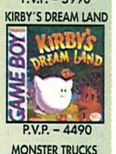
- ILUMINACION- 1.595
- LUPA- 1.395
- CARRY ALL DIX - 2.490
- MALETIN ATTACHE- 2595
- BATERIA NUBY- 2.995
- ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295
- LUZ Y LUPA- 2.595
- HANDY TRAY - 995
- OFERTA SOLAR BOY- 1.900
- HANDY CARRY- 1.290
- OFERTA HANDY POWER KIT- 3.900
- LOGIC 3 CARRY- 2.190

CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTO 300 Ptas.

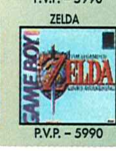








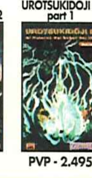


Título	P.V.P.
ALADDIN	5990
ASTERIX	5490
BATTLETOADS & D. DRAGON	5490
DESERT STRIKE	5990
DONKEY KONG	5990
DONKEY KONG LAND	5990
DUCK TALES 2	5990
EL LIBRO DE LA SELVA	5990
FIFA SOCCER	6790
HYPER DUNK	5490
INDY	5990
JELLY BOY	4990
JIMMY CONNORS	5490
JUDGE DREDD	5990
JUNGLE STRIKE	5990
KIRBY'S DREAM LAND	4490
KIRBY'S DREAMLAND 2	5990
KIRBY'S PIMBALL LAND	5490
LAWNMOWER MAN	6490
LOS PITUFOS	5490
MEGAMAN III	4490
METROID II	4490
MICROMACHINES	6490
MONSTER TRUCKS	5490
NIGEL MANSELL'S	4990
NBA JAM!	5990
NBA JAM TOURNAMENT	6490
PAGEMASTER	5490
POP & TWIN BEE	5490
REY LEON	6490
SAMURAI SHODOWN	5990
SEA QUEST	5990
SOCCER	5490
STARGATE	5990
SUPER MARIO LAND III	5990
TETRIS 2	5990
TRUE LIES	5990
TURTLES 3	5490
WARIO BLAST	5490
ZELDA	5990

VIDEO







Título	PVP
RECORD OF THE LODOSS WAR 3 (NOVEDAD MANGA DEL MES)	1.995
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS	1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO	1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA	1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE	1.995
DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE	1.995
RANMA 1/2 - AKANE Y SUS HERMANAS	1.995
GUYVER (NOVEDAD ANIME DEL MES)	1.495
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI 2	1.995
UROTSUKIDOJI III part 1	2.495
UROTSUKIDOJI III part 2	2.495
UROTSUKIDOJI III part 3	2.495
UROTSUKIDOJI III part 4	2.495

MANGA

3x3 OJOS	1.995
3x3 OJOS 2	2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE	2.495
APPLESSED	2.995
DANGAIOH	2.995
DEVIL MAN	2.995
DEVIL MAN 2	1.995
DOMINION TANK POLICE	1.995
DOMINION TANK POLICE 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 4	1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA	2.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL"	2.995
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LENSMAN	2.995
MACROSS PLUS	1.995
MONSTER CITY	2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA"	1.995
MUNDO RUMIKO "MARIS"	1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST	1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO"	1.995
NINJA SCROLL	2.995
ODIN	2.495
PAT LABOR	2.995
PROYECTO A-KO	2.995
RECORD OF THE LODOS WAR	2.995
ROUJIN Z	2.995
ROYAL SPACE FORCE	2.995
RG-VEDA	2.995
TOKIO BABYLON I	2.495
TOKIO BABYLON 2	1.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI 2	2.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	2.995

ANIME

BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
BUBLEGUM CRISIS	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
CUPIN III (LA CONSPIR. DE FUMA)	2.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX	1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE	1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2)	2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4)	2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6)	2.995
MI VECINO TOTORO	2.995
NADIA	1.995
OH MY GOODESS	2.995
OH MY GOODESS (3Y4)	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2	2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA...	1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR	2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2	1.995
ROBOT CARNIVAL	1.995
THE COCKPIT	2.995

STRONG

BOILING POINT	2.995
BRAINDEAD	2.995
EL REY DE LA MUERTE	2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH	2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA	2.995
GUNHEAD	2.995
HONG KONG WAR	2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE	2.995
MORTAL ZOMBIE	2.995
NEKROMANTIK (VOSE)	2.995
NEKROMANTIK 2 (VOSE)	2.995
ROBOCOP 4	2.995
ROBOCOP 5	2.995
ROBOCOP 6	2.995
SONATINE	2.995
TETSUO	2.995
TETSUO 2	2.995
VIOLENT COP	2.995

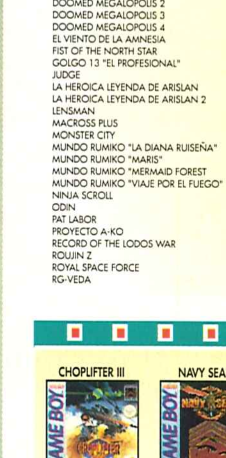
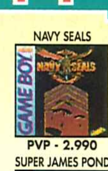
CARTOONIA

ARION	2995
CITY HUNTER	1995
DIIGTAL DEVIL STORY	2495
DOUBLE DRAGON	2495
GIGOLO	2495
GREEN LEGEND RAN 1	1995
GREEN LEGEND RAN 2	1995

X-MEN

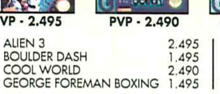
NOCHE CENTINELAS	1.495
MAGNETO REUNION	1.495
CORAZONES C.	1.495

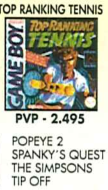
OFERTAS GAME BOY





Título	PVP
CHOPLIFTER III	2.490
NAVY SEALS	2.990
NEW CHESSMASTER	1.990
PINBALL	1.495
PRINCE VALIANT	2.990
PROBOTECTOR 2	2.990
STAR WARS	2.495
SUPER JAMES POND	2.490
STAR TREK	2.495
TARZAN	2.490
TOP RANKING TENNIS	2.495
WACKY SPORTS	2.990
ALIEN 3	2.495
BOULDER DASH	1.495
COOL WORLD	2.490
GEORGE FOREMAN BOXING	1.495
HOME ALONE 2	2.490
KUNG FU MASTER	1.495
MUHAMED ALI	2.490
PARASOL STARS	2.995
POPEYE 2	2.990
SPANKY'S QUEST	1.995
THE SIMPSONS	2.990
TIP OFF	1.995

SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

HB 7

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	NO OLVIDES EL DESCUENTO	TOTAL

☐ ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO

☐ ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO

GASTOS ENVIO ....

TOTAL ....

HOBBY SHOPPING

Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE
Fax: (967) 50 52 26

Game SHOP

967 - 507 269



Akira
Adv. of Batman y Robin
Fever Pitch Soccer
Justice League
Manchester United
Phantasy Star IV
Slammasters
Street Racer
Story of Thor
The Punisher

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Akira
Batman Forever
Capitan Comando
Comanche
Crono Trigger
Dragon Ball Z4 (RPG)
Fever Pitch Soccer
Jungle Strike
Justice League
Manchester United
Secret of Mana II
Judge Dredd
Soccer Shootout
Wild Guns
Ninja Warriors
The Mask
Super Turrican 2

- INNUMERABLES JUEGOS CON SUPER-PRECIOS
- ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES E IMPORTACIÓN
- SERVICIO 24 H. EN CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA
- MAS DE 1.000 TÍTULOS DISPONIBLES
- TODO LO ÚLTIMO EN 32 BITS Y PC-CDROM
- SERVICIO DE RESERVA DE JUEGOS
- GARANTIA DE 2 AÑOS EN TODOS LOS VIDEOJUEGOS
- INFORMACIÓN POR ESCRITO A TODOS NUESTROS CLIENTES SOBRE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

ESTAS VENTAJAS SOLO TE LAS OFRECE Game SHOP




MOTHER BASE 2 (RPG)
Incluye libro de pistas de 130 pgas.



24H
SERVICIO URGENTE A DOMICILIO

SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

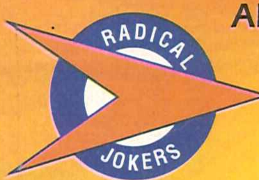
PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE DE NUESTRO SISTEMA DE TIENDAS ASOCIADAS

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.

GRUPO 借 SHAKU

¿Conoces los tres mejores Videoclubs de Videojuegos de España?

Últimas novedades de todas las consolas y PC.
También cambio y ofertas en venta.
Alquiler consolas.



GAMES CLUB

RADICAL JOKERS, S.L.
c/ Nicaragua, 57-59
Telf.-Fax (93) 410 55 95
08029 BARCELONA
SERVICIO DOMICILIO

GAMES CLUB 1
c/ Floranes, 23
Telf. (942) 23 85 18
39010 SANTANDER

GAMES CLUB 2
c/ Iparraguirre, 54
Telf. (94) 421 18 29
48010 BILBAO







Centro especializado: Saturn, PSX, 3DO, Neo Geo
Telf: (91) 377 45 59
C/ Angel Larra, 7. 28027 Madrid

COCONUT

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30

TIENDA COCONUT
C/ Velarde, 8. 28004 Madrid
Metro: Tribunal Y Bilbao
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8

NEO-GEO
NEO GEO CD + F. FURY 3
PAD CONTROLLER
DOUBLE DRAGON
FATAL FURY (SAGA)
GALAXY FIGHT
SAM. SHODOWN 1Y2
S. SIDEKICK 3
SAVAGE REIGN
WORLD HEROES (SAGA)

MEGA 32 X
MEGA 32 X + MOTOCROSS
KNUCLES CHAOTIX
MOTHER BASE
METAL HEAD
STELLAR ASSAULT

SUPER NINTENDO
AKIRA
DRAGON BALL 1, 2, 3, 4
INT. S. STAR SOCCER
ILLUSION OF TIME
MANCHESTER UNITED
TOP GEAR 3000
+50 JGOS. OFERTA CONS.

MEGADRIVE
ALIEN SOLDIER
BATMAN Y ROBIN
FIFA 95
SKELETON CREW
STORY OF THOR
THEME PARK
+50 JGOS. OFERTA CONS.

ATARI JAGUAR
CONSOLA JAGUAR
JAGUAR + CYBERMORPH
ALIEN VS. PREDATOR
CHEQUERED FLAG
DOOM
IRON SOLDIER
KASUMI NINJA
VALL D'ISERE SKIING
CD ROM CONSUL.

MEGA CD II
ETERNAL CHAMPION
EARTHWORMJIM
FATAL FURY SPECIAL
SUPER STRIKE TRILOGY
SAMURAI SHODOWN

CAMBIO Y COMPRA DE VIDEOJUEGOS TODOS LOS SISTEMAS









PUBLICIDAD POR MÓDULOS

Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO «Regreso al Futuro 3» por algún juego de Master System 2, de lucha o de fútbol. Mandar una carta a:
Manolo Alcolea Pliego, c/Lepanto, 22. 13620 -Pedro Muñoz- (Ciudad Real).

CAMBIO el juego «Dragon Ball Z 2», versión pal, por el «Dragon Ball Z 3» (Ultime Menace) de Super Nintendo. También cambio el juego «Aladdin» por «El Libro de la Selva» o «El Rey León», también de Super Nintendo. Sólo Figueras y alrededores. Preguntar por Narcís. TF:972-502502.

CAMBIO tres juegos de Mega Drive: «Wimbledon», «Ultimate Soccer» y «Mónaco GP», por dos de éstos que nombro: «Shinobi 3», «Mortal Kombat», «Chuck Rock 2», «Lethal Enforces», «Asterix», «X-Men» y «Street of Rage 2 ó 3». Preguntar por Rubén. TF:91-8825889.

CAMBIO 10 juegos de Mega Drive, como «Fatal Fury», «Pit-Fighter», «Risky Woods», «European Club Soccer», etc... por «Virtua Racing», «Earthworm Jim» y «Dragon». Preguntar por Jorge. TF:908-544530.

CAMBIO órgano Casio CT310 y escopeta Gamo G1200 con mirilla por Multimega, Atari Jaguar o Neo Geo. Preguntar por Rafa. TF:949-225826.

CAMBIO juego de Mega Drive, «Urban Strike», por alguno de los siguientes: «Soleil», «NBA Live 95», «Virtua Racing» o «Shining Force 1 ó 2». Sólo Málaga. Preguntar por Julio. TF:952-612855.

CAMBIO juegos de Game Gear: «Fantasy Zone», «The Lion King», «Aladdin», etc... Preguntar por Xavier. Llamar fines de semana. TF:93-3119604.

TENGO «Dragon Ball Z 3» en versión japonesa para Super Nintendo. Te lo cambio por «Dragon Ball Z 2» por el tiempo de 3 meses. Llamar por las tardes de 7'00 a 9'00 horas. Sólo Valencia. Preguntar por David. ¡Ah!, y si no tienes adaptador, te lo dejo. TF:96-1411103.

VENTAS

VENDO Mega Drive con 2 mandos y 2 juegos. Precio a convenir. Llamar de 21'00 a 23'00 horas y preguntar por Alberto. TF:93-4386013.

VENDO los juegos: «Art of Fighting» por 3.500 pesetas, «Samurai Shodown» por 8.000 pesetas, «Rock'n Roll Racing» por 6.000 pesetas y «GP-1» por 6.000 pesetas. Todo de Super Nintendo. Sólo Tarragona. Preguntar por Manuel. TF:977-521827.

DESEARIA VENDER «FIFA Soccer» de Mega Drive. Precio a convenir. Llamar por las tardes. Preguntar por Txiky. TF:91-3163992.

VENDO «Mortal Kombat II» de Mega Drive por 5.900 pesetas. Si estás interesado, llama y pregunta por David. TF:91-4626950

VENDO Game Boy con los juegos: «Aladdin», «Alleway» y «Tetris 1 y 2», por el precio de 16.500 pesetas. Escribir a:
Francisco José Blanco Mayo, R/Pescadería, 17-2º. 15200 -Noia- (La Coruña).

VENDO «Fatal Fury» americano con adaptador por 7.000 pesetas. Negociables. Llamar por las mañanas de 9'00 a 12'00 horas. Preguntar por Pedro. Sólo Barcelona. TF:93-7186870.

VENDO estos juegos de Game Boy: «R-Type», «Robocop», «W-Superstars», «Ninja Gaiden Shadow», «Operation-C», «Pato Darkwing» y «Chas M.Q.» por 3.000 pesetas cada uno. Preguntar por Miguel. TF:91-3132004.

VENDO Mega CD con «Road Avenger» por 22.000 pesetas. Mega Drive 32X con «Virtua Racing» o «Doom» por 27.000 pesetas, 10 juegos de Mega Drive, 3 de Mega CD y los mencionados de Mega Drive 32X. ¡Llamar! Preguntar por Pablo. TF:93-6755337.

VENDO Nintendo + Nes Advantage + Game Genie con 1 mando y 7 juegos, entre ellos «World Cup» y «Crash Dummies», por 30.000 pesetas. Preguntar por Antonio. TF:968-610997.

VARIOS

VENDO O CAMBIO el juego «Flashback» para Mega Drive. Lo cambio por «Dragon Ninja», «Afterburner» o «Ghost 'N' Goblins». Preguntar por Camilo. TF:988-235696.

CAMBIO mi Master System II con el juego «Taz-Mania» por Game Boy con juego en buenas condiciones, o la vendo por 8.000 pesetas. Preguntar por Jose Mª. Sólo Jaén. TF:953-255961.

VENDO Action Chair por 12.000 pesetas, con el juego «Galaxy Force II» de Mega Drive de regalo, e intercambio juegos de esta misma consola. Preguntar por Carlos. TF:91-4627297.

VENDO O CAMBIO Game Boy con 4 juegos + Master System y un mando, por Mega Drive con mandos y 2 juegos cualquiera que estén en buen estado, o vendo por 9.500 pesetas cada una. Preguntar por Jorge. TF:927-501016.

VENDO juego «Plok» de Super Nintendo con un mes de uso, por alrededor de 4.500 pesetas o lo cambio por el «FIFA Soccer» o el «NBA Jam». Sólo Toledo. Preguntar por Angel. TF:925-211222.

VENDO O CAMBIO «Stunt Race FX» por 9.990 pesetas, o cambio por «Dragon Ball Z 3» o «Earthworm Jim». También vendo «Paradius» y «Art of Fighting» por 6.990 pesetas. ¡Negociables! Preguntar por Daniel. TF:956-404104.

ATENCION vendo Master System con 10 juegos, 2 mandos, pistola y Pyton (joystick) por 7.500 pesetas. ¡De locura! O intercambio todo por unos juegos de Mega Drive o Game Boy. Sólo Andalucía. Preguntar por Tenés. TF:952-993728.

VENDO O CAMBIO consola Master System II con 1 mando y los juegos: «Space Gun», «Predator 2», «Street of Rage» y «Sonic» en memoria, o cambio por Mega Drive con 2 mandos y 1 juego, o vendo por 12.500 pesetas. Escribir a:
Andrés Lorente Lorenzo, c/Jaime García Miralles, 70-4º. -Elche- (Alicante).

COMPRAS

COMPRO la caja, en buen estado, de «Stunt Race FX» por 500 pesetas, y el «Imperio Contraataca» por 3.000 pesetas. Preguntar por David. TF:91-8960084.

COMPRO cajas e instrucciones de los juegos: «The Addams Family», «Street Fighter II», «Super Mario World» y «Joe & Mac» de Super Nintendo, por 500 pesetas cada uno y que estén en buen estado. Llamar de 5'00 a 6'00 de la tarde. Sólo Sevilla. Preguntar por Primitivo. TF:95-4423455.

COMPRO los libros de instrucciones de «Sonic», «Spiderman» y «Star Wars» para Game Gear. A buen precio. También me valen fotocopias. Preguntar por Santiago. TF:974-226020.

BUSCO desesperadamente «Snow Bros» para Nintendo. Precio a convenir. Preguntar por Jaime. TF:91-7428933.

COMPRO «Sensible Soccer», «World Cup Soccer 94», «Mortal Kombat 1 y 2», «Street of Rage 2» y «Battletoads» por 2.500 pesetas cada uno. Preguntar por Jordi. TF:977-704783.

COMPRO el juego «Dragon Ball Z 2» para Super Nintendo. Preguntar por Marcos. Llamar por las mañanas. TF:988-271546 /988-370283.

COMPRO la consola Mega Drive con un pad por 5.000 pesetas. Interesados, mandar la consola contra reembolso o una carta a la siguiente dirección:
Pedro Antonio Fernández Fernández, c/Del mar (Bolnuevo). 30870 -Mazarrón- (Murcia). ¡¡¡Urgente!!!

COMPRO «Super Street Fighter II» de Super Nintendo. Que se encuentre en buen estado, con caja e instrucciones. Preguntar por Angel. TF:987-257380.

COMPRO artículos de «Bola de Dragón» (especialmente posters) que estén a buen precio. Interesados, llamar a Pablo. TF:95-5685150.

CLUBS

ME GUSTARIA formar un club de poseedores de Master System II para intercambiar trucos, juegos, etc... El nombre del club se lo pondremos entre todos. Escribir a:
David Román Borrego, c/Biblioteca, 28-4º Izda. 11680 -Algodonales- (Cádiz).

SI QUIERES informarte del mundo de las consolas y del manga, escribe al club "Manga-Maniacs". Sólo tienes que enviar 150 pesetas y te mandaremos tu carnet. Somos unos 150 socios. Hay premios. Escribe a:
Sergio Talavera Delgado, c/Gerona, 74-76, 3º 2ª Esc/B. 08820 -El Prat de Llobregat- (Barcelona).

HOLA somos dos amigos y hemos formado el club "FOC". Hay trucos de juegos. Preguntar por Carlos. ¡Os esperamos! TF:93-8151476 ó 93-8153021.

CLUB CONCURSIN envíanos un dibujo con tus datos personales, junto con 300 pesetas y una foto. El ganador se llevará 6.000 pesetas. Dirígete a:
Francisco Rodríguez Rebollo, Ctra. del Pla, 128-Blq. 6 4ª. 43800 -Valls- (Tarragona.

GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES

FATAL FURY SAMURAI SHODOWN

Primer Premio: Consola Mega Drive 32X y cartucho del juego Samurai Shodown para MD

José Antonio Jara Talamante	Huelva
Miguel de la Fuente Lara	Valladolid

Segundo Premio: Cartucho Samurai Shodown MD

Alberto Cuéllar Cuera	Alicante
Máximo Cabazo Barbero	Madrid
Israel Domínguez Moncayo	Málaga
Rubén Segrelles Hernández	Madrid
Sergio Ruiz Pérez	Madrid
Antonio Suárez Serrano	Tarragona
Fernando Suárez Chacón	Alicante
Fernando Reynoso Gil	Murcia
Manuel Rubio Esquerdo	Zaragoza
Cathaysa Rodríguez de León	Gran Canaria
Fco. Javier López García	Murcia
Oscar Tudela Serrat	Barcelona
Rubén Rodríguez Espinosa	Barcelona
Daniel Rodrígez Anchuelo	Madrid
Carlos Pesquera Pérez	Madrid
Manolo Urquízar Peralta	Granada
José A. Sánchez Cortes	Madrid
Jaime Pérez Pacheco	Barcelona

Cada uno de los premiados recibirá una colección completa de personajes de este juego

Juan Bustamante Hortelano	Granada
Pablo González Rodríguez	Cáceres
Raúl Sánchez Palomo	Cáceres
Raúl Casado Riaza	Madrid
José Luis Selva Jaime	Málaga
Daniel Medialdea	Gerona
José Fernández García	Madrid
Ernesto Hurtado Garcia	Málaga
José López Mercader	Huesca
Manuel Cortés del Valle	Madrid
Emilio Fernández Caro	Sevilla
Pedro P. Gómez Remiro	Valladolid
David Pérez Duran	Valladolid
David Herranz Llibre	Barcelona
Damián Royano Martínez	Badajoz
Antonio Muñoz González	Madrid
José Luis Gracia Torres	Huesca
Robert Sendra Ribera	Tarragona
Fernando Rdgz. García	Barcelona
Alberto Gómez Moreno	Barcelona
Carlos Giménez Martín	Murcia
Jorge Rayo López	Granada
Daniel Ruiz Batán	Madrid
Jaime Marco Rider	Cádiz
Antonio Corpas Cuenca	Córdoba
Juan Navarro Gañán	Alicante
Alejandro Gargolles Mejías	Madrid
Antonio Herrero Santos	Segovia
Alberto García Rodríguez	Guipúzcoa
Francisco Fdez. Molina	Murcia
Manuel Toro Rodríguez	Cádiz
Jorge Manrique Santana	Segovia
Joaquín Escabías Arias	Ciudad Real
Gustavo Cimedevilla	Asturias
Antonio Serrano Sarmiento	Sevilla
Alberto Loño Carrera	Barcelona
Juan González Pérez	Madrid
Fco. Herrero González	Madrid
Rubén Niso Sardón	Baleares
Ignacio Blanco Alvarez	Asturias
Raúl Ramírez López	Granada
David Moleiro Melian	Tenerife
Fernando Bonafé	Valencia
Juan Morales Polo	Valencia
Pau Arévalo Domínguez	Baleares
Antonio Torre Labarta	Barcelona
Guillem Riera Galmés	Baleares
Ezequiel Escanilla Beato	Salamanca
David Agudo Domínguez	Madrid
José M. Sánchez Sánchez	Barcelona
Mª Teresa Prados Sánchez	Toledo
Carlos Menchón Martín	Barcelona
Juan Fco. Terrón Trívez	Zaragoza
Carlos García Medina	Tenerife
Juan Daniel cid Fernández	Orense
Vicente Fernández Montero	Asturias
Rubén Cuéllar Ballesteros	Madrid
Fernando Sanz Martín	Madrid
Félix Moral Lorente	Jaén
Juan Caballero Rosado	Sevilla
Rubén Martinez Campillo	Alicante
Germán Hernández Perez	Salamanca
Isaac Casabón Mateo	Barcelona
Héctor Domínguez Gregorio	Madrid
Margarita Arjones González	Madrid
Emilio Gil Domingo	Teruel
Jorge Bogo Díaz	La Coruña
Jaume Silvestre Llinares	Alicante
Jarís Andrade Fernández	Valencia
Daniel Campos Regiriego	Cáceres
Miguel García López	Valencia
Miguel Aguirre Cuenco	Álava
Carlos Coronilla Serrano	Barcelona
Gustavo Candelas Bernal	Madrid
Javier Casares Royo	Madrid
Abel Sánchez Aparicio	Valencia
Manuel Duet Iranzo	Valencia
José Márquez Blanco	Huelva
José Abeledo Farreliño	La Coruña
Santiago García Varcárcel	Asturias
Jesús Molina Martín	Málaga
Imanol Barcena Eguiluz	Alava
José Valenzuela Suárez	Granada
Luis Requena Díaz	Alicante
Alejandro Jaquero Palazón	Alicante
Juan Duarte Madail	Alicante
David Velilla Juliá	Barcelona
Fernando Villa García	Madrid
José María Amo Torres	Córdoba
Manuel Rodríguez Cano	Sevilla
Daniel Echevarria Barrio	Alicante
Javier Cuairan García	Vizcaya
Enrique Cerrejón Toca	Madrid
Mario Carpio Gómez	Barcelona
Fco. Javier Duque	Madrid
Fco. Lorca García	Murcia
Carlos Delgado Romero	Sevilla
Julián Nieto Andrés	Salamanca
Miguel Angel del Pozo	Córdoba
Ferrán López Aiblinger	Valencia

Video Game Case

GRATIS PARA TI AL SUSCRIBIRTE POR UN AÑO A HOBBY CONSOLAS



Bolsillo gigante para guardar cartuchos y tu revista favorita

Bolsillo con cremallera en la parte exterior para guardar los cables y otros accesorios

Espacio a medida para tu consola (Super Nintendo, NES, Megadrive, Master System)

Lateral ajustable para guardar tus control pads

Ahora al suscribirte a Hobby Consolas por un año:

- Te regalamos este increíble maletín de CaseLogic® fabricado con materiales de extrema calidad , que en las tiendas cuesta 4.995 Ptas..
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de la revista.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tu tienes tu número reservado.
- Si subiera el precio de portada, a ti no te afectaría.

Y todo ello por sólo 4.740 Ptas. (12 números X 395 Ptas.)

No dejes pasar esta oportunidad - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72, o contactarnos por módem conectándote con nuestro centro servidor *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS S.A . SE RESERVA EL DERECHO DE CAMBIAR ESTA PROMOCIÓN SIN PREVIO AVISO.

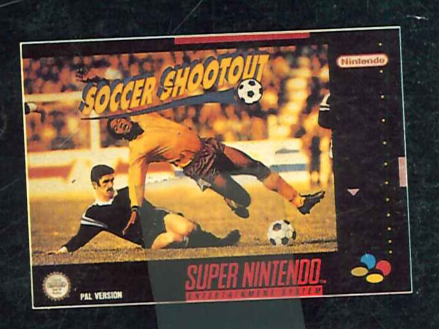
Mundial del 94.
Minuto 83 del España-Italia.
Eres el delantero centro de la selección española y estás solo frente al portero...



¿Te crees capaz de cambiar ahora el rumbo de la historia?

SOCCER SHOOTOUT

SEGURO QUE SÍ. PERO PRIMERO DEBERÁS ENTRENAR. Y EN CUANTO ESTÉS PREPARADO, PODRÁS REALIZAR HASTA 10 MOVIMIENTOS REALES CON LOS JUGADORES. TENDRÁS 12 EQUIPOS INTERNACIONALES PARA ELEGIR CON 6 MODOS DIFERENTES DE JUEGO. Y ADEMÁS, CON EL ADAPTADOR DE SUPER NINTENDO, JUGARÁS CON HASTA 4 JUGADORES SIMULTÁNEOS. YA NADIE TE PODRÁ PARAR HASTA LA FINAL. PORQUE BATIR AL PORTERO DE LA SELECCIÓN ITALIANA, AHORA ES ASUNTO TUYO. **EL FÚTBOL MÁS EMOCIONANTE FUERA DE LOS CAMPOS DE JUEGO.**





Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

TAPSA-NW Ayer